czytasz • rozumiesz • grasz

Komputer Świat GRY

4/2003

nr indeksu 353 957
ISSN 1507-5621

cena 7,90 zł
w tym 7% VAT

TESTY GIER



Gwiezdny szeryf rusza na łowy

- Akcja — Unreal II: The Awakening
- Strategia — Cesarz
- Wyścigi — Total Immersion Racing
- Akcja — HoverAce
- Strategia — Master of Orion III

MINITESTY American Conquest, Anno 1503, Grom, Jurassic Park: Operation Genesis, Port Royale, Vietcong

ŚCIĄGAWKI



Tryumf pana Franka

- Akcja — Kurka wodna 2
- Strategia — SimCity 4
- Przygoda — Strażnik czasu

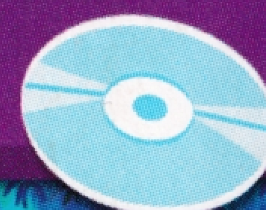
TAJNE KODY Kurka wodna 2, WarCommander, Cesarz: Narodziny Państwa Środka, SimCity 4

RYNEK



Pojedynek minikonsol

Komputer Świat GRY 4/2003 Pełne wersje zawsze po polsku | PC CD-ROM



WERSJA DEMO
Jurassic Park: Operation Genesis

MINIGRY
Aqua Digger 3D
Bubble Ice Age

EXTRA
- 20 tapet z 5 gier: Platoon, Rayman 3, The Sims Online, Total Immersion Racing, Unreal II
- Filmy z Unreala II i The Sims Online
- Aktualne sterowniki
- Baza tajnych kodów

PEŁNA WERSJA

Złoto i chwała Droga do El Dorado

Przygodowa

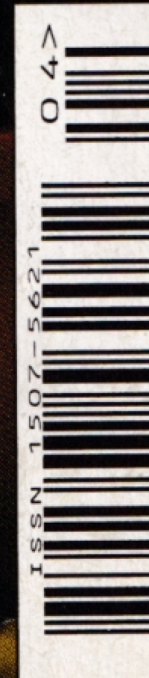


DreamWorks Ubi Soft

Testujemy polską wersję najbardziej zaskakującej gry z serii i pokazujemy, jak zwyciężać

Command & Conquer Generals

Wojna jest piekłem



OD REDAKCJI



Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Drodzy Czytelnicy!



Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Kontynuujemy zmiany. Te, które już weszły w życie, przyjęliście życzliwie, co bardzo nas cieszy. Z największym uznaniem z Waszej strony spotkała się rozbudowa działu Redakcja odpowiada do dwóch stron. To dobrze – kontakt z Wami zawsze był priorytetem **GIER**.
W tym numerze powiększyliśmy o połowę hasło w dziale Leksykon: podstawowe pojęcia ustąpiły miejsca trudniejszym. Zaś aby ułatwić orientację, przy teście gry i ściągawce informujemy o tajnych kodach do niej, jeżeli podajemy je w tym samym numerze.
GRY będą się dalej zmieniać, bo życie wciąż idzie naprzód. Wiedzą o tym twórcy serii strategii czasu rzeczywistego Command & Conquer, którzy w jej najnowszej części (Generals) pokazali piękny, odświeżony świat. A jak z grywalnością? Odpowiedź na stronie 16.
Wagę innowacji dobrze znają też czarodzieje najnowszych technologii z firm Nokia i Nintendo. Niedawno zaprezentowali nowe kieszonkowe konsole: N-Gage'a i GameBoya Advance SP. Porównujemy je na stronie 72 w artykule Pojedynek w wadze lekkiej.

Życzymy przyjemnej lektury!

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

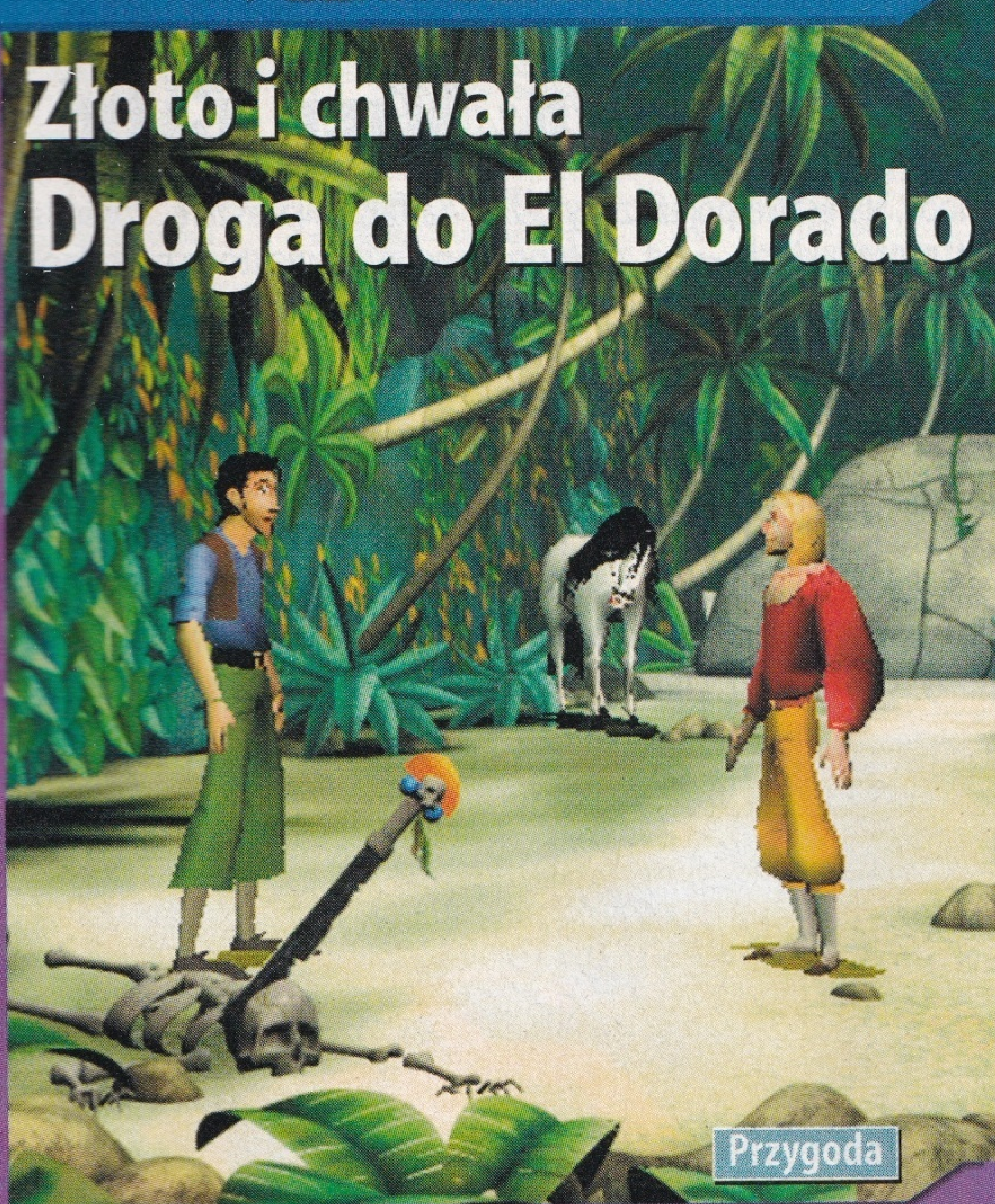
ŚCIĄGAWKI

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

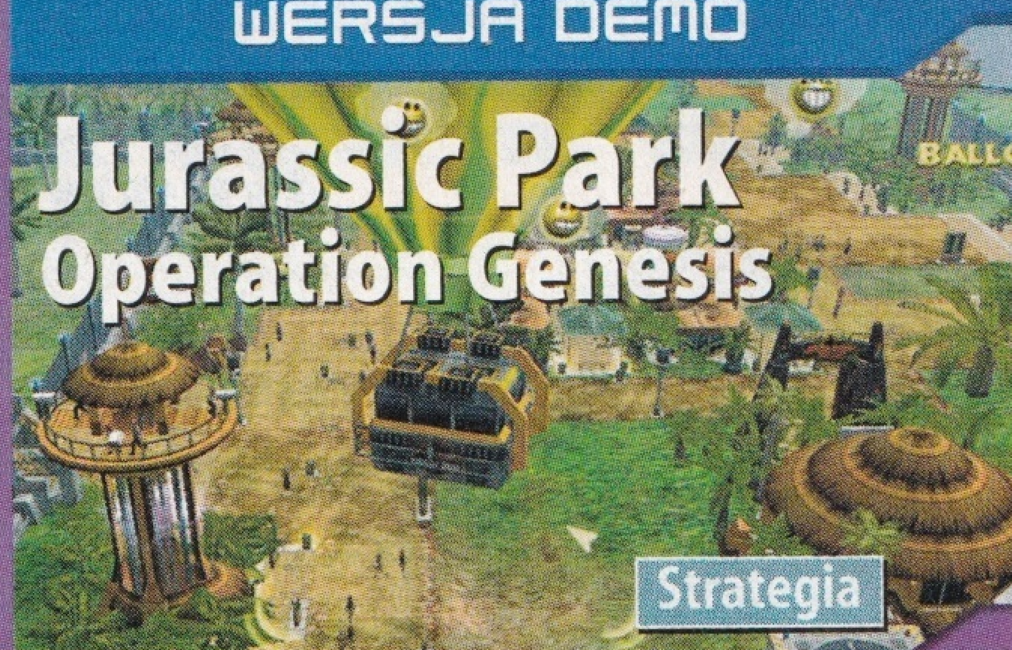
PEŁNA WERSJA



El Dorado to kraina, a może miasto, w górnym biegu Amazonki, a może w dorzeczu Orinoko... Jedno jest pewne: złota tam więcej niż w skarbcach wszystkich królów. Szukało go wielu, nikt nie znalazł. Gdy Tulio i Miguel wygrywają w kości starą mapę z drogą do skarbu, porywa ich przygoda. Ruszamy szlakiem konkwistadorów w pięknej grze według znanego filmu.

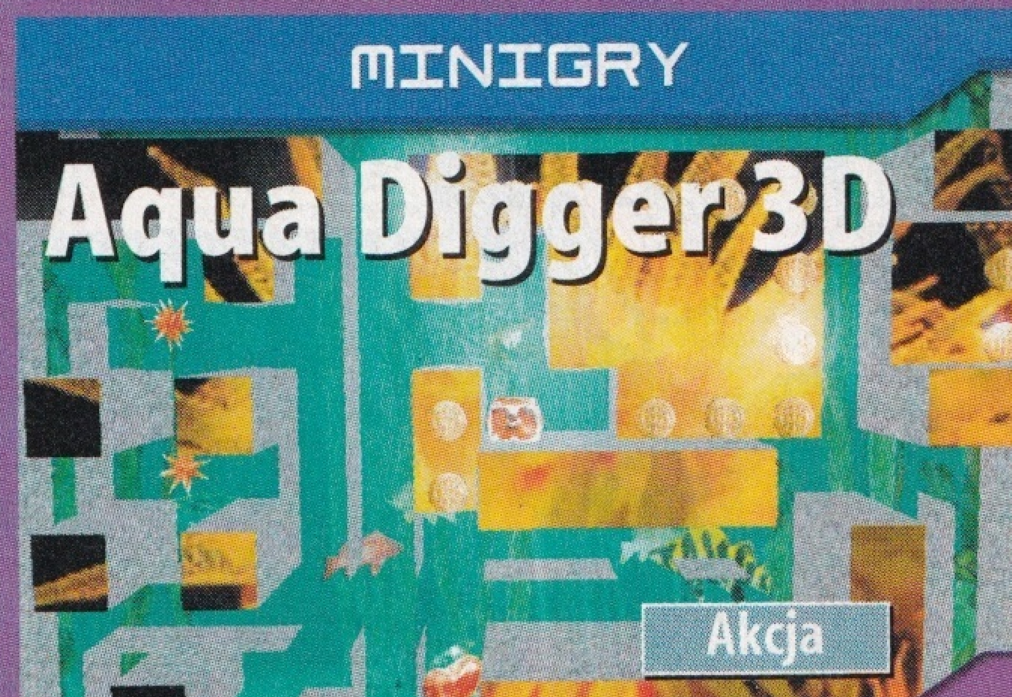
Wymagania sprzętowe:
P 266, 32 MB RAM, karta grafiki 8 MB, 490 MB na dysku

WERSJA DEMO

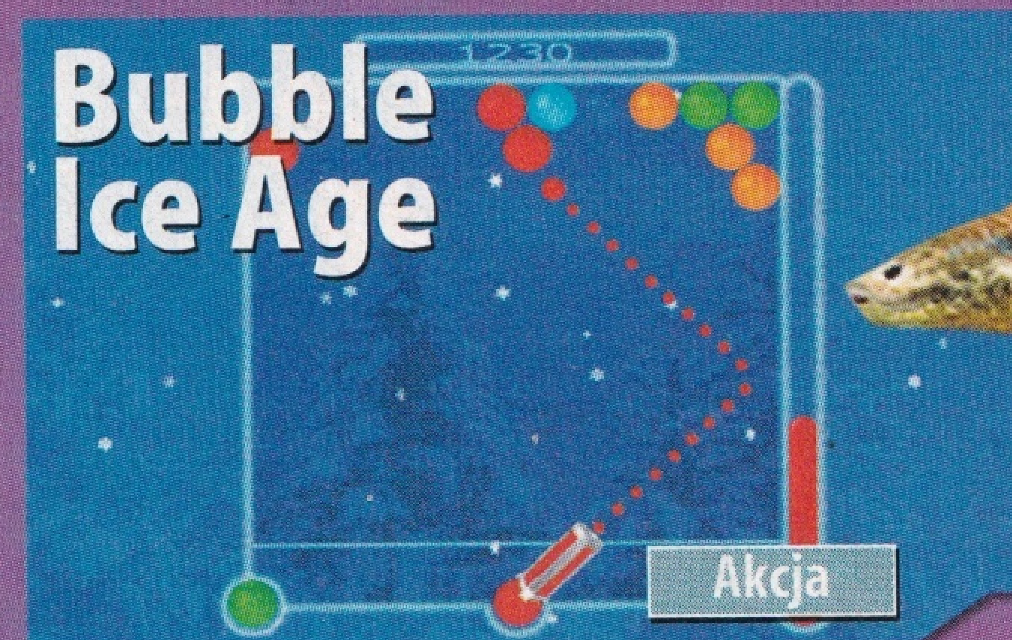


Zarządzamy naszym parkiem jurajskim, gonimy gady z aparatem i usypiamy wściekłe tyranozaury

MINIGRY



Bohaterem tej zręcznościówki jest mała ostryga. Zbieramy monety na plaży i unikamy jeżowców



Zręczność i szybkie myślenie wiodą wprost do sukcesu

EXTRA

Tapety
- Unreal II
- Platoon
- The Sims Online
- Total Immersion Racing
- Rayman 3

Najnowsze sterowniki
- DirectX 8.1 PL Zestaw sterowników do systemu Windows 98 umożliwiający uruchamianie gier
- DivX 5.0.3 Bundle Sterownik umożliwiający odtwarzanie filmów w popularnym formacie DivX
- Glide 2x do kart ATI Sterownik Glide do kart graficznych firmy ATI konieczny do prawidłowego działania między innymi gry Rayman 2 na kartach Radeon
- nVidia Detonators do Win 9x/Me Zestaw sterowników do kart graficznych z układami nVidii

Dodatki
- Acrobat Reader Program do przeglądania plików w formacie PDF
- Flash Player 6 Ten program służy do wyświetlania animacji zawartych w menu płyty i często spotykanych w sieci

Tajne kody
- Bogata baza sztuczek zawierający tajne kody zebrane ze wszystkich wydanych numerów **GIER**

Filmy
- Unreal II
- The Sims Online



DONIESIENIA

Nadchodzi Gorky Zero!

Polska firma Metropolis Software pracuje nad Gorky Zero, drugą częścią gry Gorky 17 (jej pełna wersja ukazała się w GRACH 1/2001). Gorky Zero ma być grą akcji. W roli porucznika Cole'a Sullivana będziemy się przede wszystkim skradać, zaś broń wykorzystamy w ostateczności. Akcję mamy obserwować z kilku ujęć kamery. Za scenariusz gry odpowiada słynny pisarz Rafał Ziemkiewicz, trzykrotny laureat prestiżowej nagrody Zajdla.

Zdaniem GIER: Wygląda na to, że szykuje się dobra polska gra. Autorzy podjęli mądrą decyzję zatrudnienia znanego pisarza, dzięki czemu mamy nadzieję na porywającą fabułę, zaś stworzenie zamiast strategii gry akcji to strzał w dziesiątkę. Trzymamy kciuki!

Nowy Colin na wyścigi

Pecetowcy jeszcze nie mieli okazji pościgać się w Colin McRae Rally 3, a już potwierdzono, że trwają prace nad czwartą częścią gry. Nie wiadomo na razie, czy wreszcie poprowadzimy w niej inne samochody niż znany do znudzenia Ford Focus.

Zdaniem GIER: Zamiast brać się jak najszybciej do produkcji kolejnych części, autorzy z Codemasters powinni wyeliminować liczne błędy zauważone w konsolowym wydaniu trzeciego Colina. Szkoda, że chęć szybkiego zarobienia pieniędzy przesłania twórcom fakt, że najważniejsi są klienci.

Przestępcy wolą gry

Według raportu ELSPA (Europejskiego Stowarzyszenia Producentów Oprogramowania Rozrywkowego) coraz więcej światowych grup przestępczych żyje ze sprzedaży pirackich gier, na czym zarabia większe pieniądze niż na handlu narkotykami. Niektórzy bandyci mają na swoich usługach fabryki produkujące olbrzymie ilości nielegalnych gier.

Zdaniem GIER: Piractwo już dawno przestało być sposobem dorobienia do kieszonkowego przez piętnastolatków z sąsiedztwa. Teraz jest po prostu jeszcze jednym źrodłem dochodów grup przestępczych.

Skoki narciarskie 2003 Polski orzeł: Złota Edycja

Gra zręcznościowa | W końcu lutego w kioskach pojawiła się Złota Edycja przeboju Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł, w którym skaczemy jak Adam Małysz.

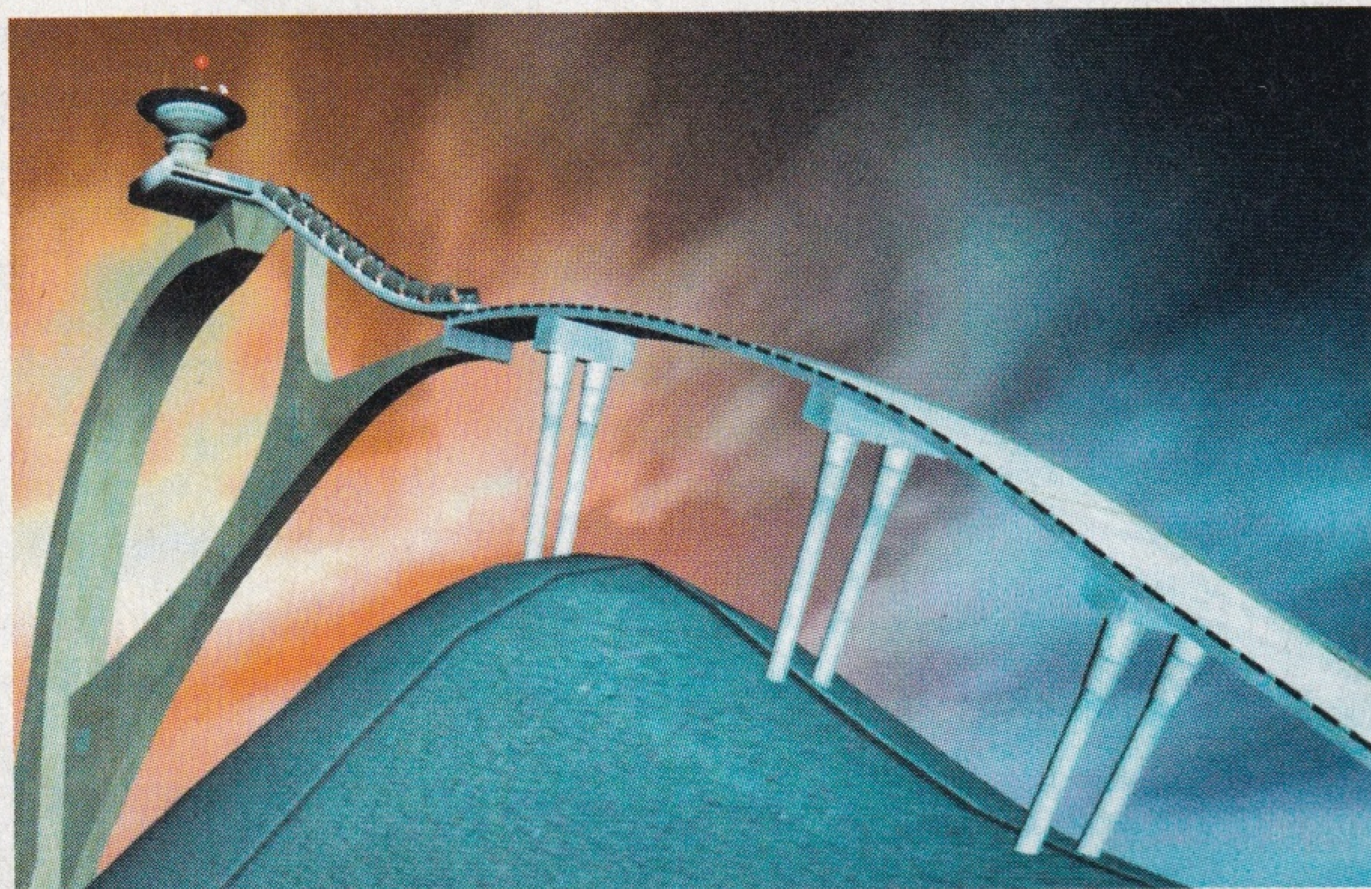
W tym wydaniu zebrano wszystkie opublikowane w internecie łatki i dodatki, z których najważniejszym jest tryb skoków nocnych na sześciu obiektach, między innymi na Wielkiej Krokwi w Zakopanem. Inne dodatki to tryb gry dla wielu osób na jednym komputerze, zawody drużynowe oraz możliwość korzystania z tajnych kodów ułatwiających zabawę. W Złotej Edycji znajdują się też unikatowe opcje, takie jak skocznia przyszłości K-300, na której sprawdzamy, w jakich warunkach będą się być może odbywać konkursy Pucharu Świata za kilkanaście lat.

W trybie fabularnym z kolei wcielamy się w prawdziwych skoczków w czasie wielkich imprez, takich jak ubiegłoroczne igrzyska czy mistrzostwa świata w Lahti. Wszystkie składy drużyn i parametry zawodników są zaktualizowane na podstawie ich dotychczasowych występów w tegorocznym Pucharze Świata. Nadal jednak poprawiamy edytorem nazwiska zawodników zagranicznych, bo są nieco poprzekręcane.

→Termin: *już jest*
Informacje: *Dobra GRA, tel. (0 prefiks 22) 608 41 13, www.dobragra.pl*



Złoty Adam Małysz skacze teraz w Złotej Edycji



Według naukowców granica możliwości skoczków leży na 300 metrach. My już teraz sprawdzamy to twierdzenie na skoczni supermamuciej



Masahiko Harada nazywa się w Skokach narciarskich 2003 nieco inaczej, ale skacze równie dobrze jak podczas mistrzostw świata w Val di Fieme

Grand Theft Auto: Vice City[1]



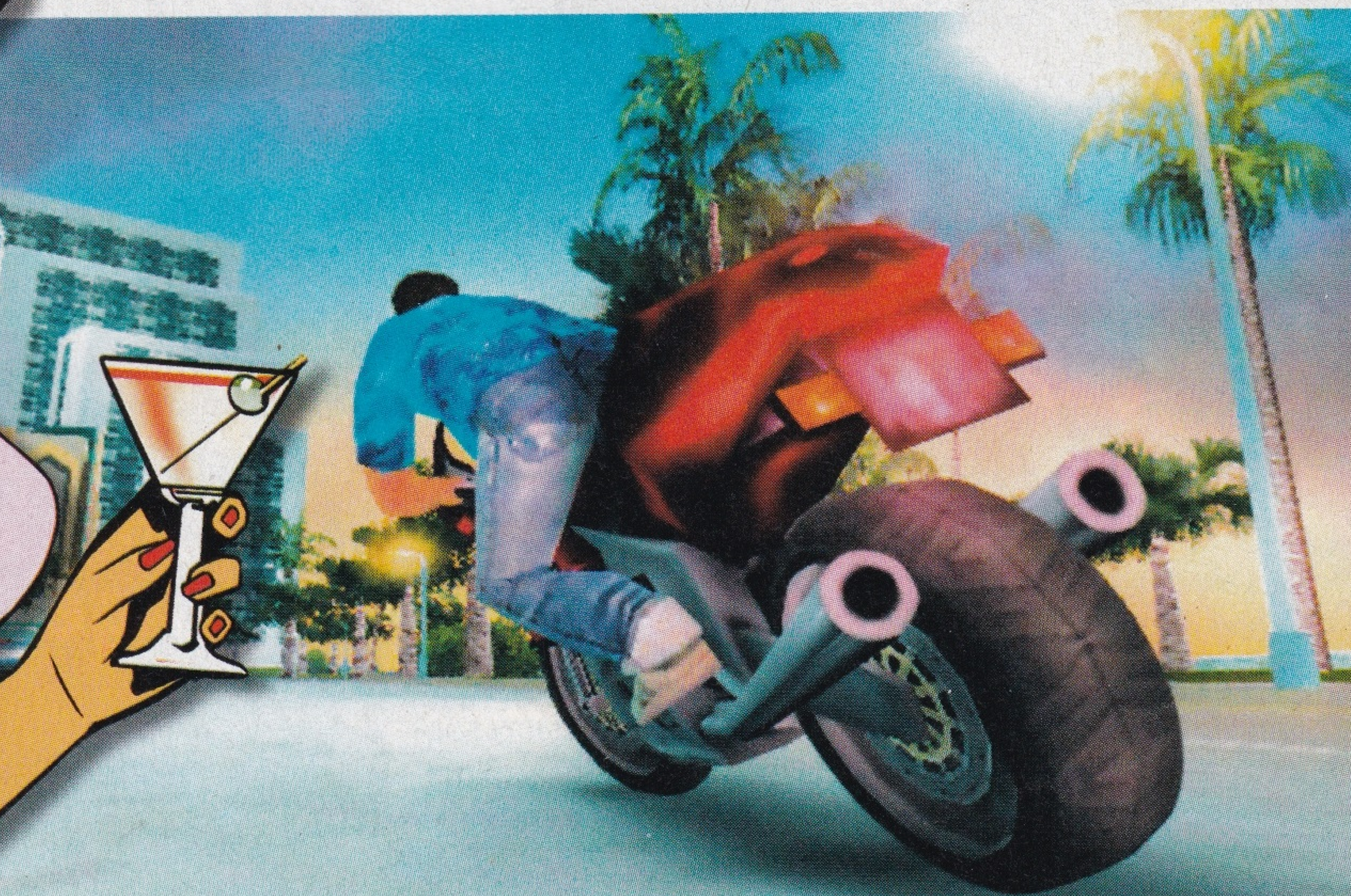
Są rzeczy, od których uciekać będziemy niechętnie. Oczywiście gdy wolimy brunetki

Gra zręcznościowa | Przeniesiemy się w złote lata 80. ubiegłego wieku i zrobimy karierę gangsterską w mieście przypominającym Miami. Bohater, Tommy Vercetti, będzie porywał i kradł samochody. Nareszcie pojeździmy też na motocyklach – od małego skuterka po potężne harleye i sportowe ścigacze.

Fabuła będzie bardziej rozbudowana i spójna niż w poprzedniej części serii. Wszystkie zadania mają być powiązane, zaś dzięki kupowaniu nowych posiadłości w mieście odblokujemy dostęp do ciekawszych zadań. Nareszcie zwiedzimy wnętrza niektórych budynków, dzięki czemu na przykład pobawimy się na dyskotece. Oprawa dźwiękowa zachwyci miłośników złotych przebojów: posłuchamy miedzy innymi Michaela Jacksona i Ozzy'ego Osbourne'a.

→Termin: *maj 2003 r.*
Informacje: *Play it!, tel. (0 prefiks 33) 811 87 29, www.play-it.pl*

[1] Zuchwała kradzież auta: Miasto grzechu. Wymowa: gran teft auto: wajs siti



Mamy nadzieję, że tym razem maszyny nie będą znikały, gdy na chwilę się odwrócimy, by podziwiać uroki przyrody i spacerowiczek w bikini. Zdarzało się to w Grand Theft Auto III (choć bikini nie było)

HURTOWNIA



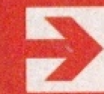
Najwieksza hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy cafejki internetowe, ksiegarnie,gralnie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą oferte na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, GAMESTAR ,CD ACTION, ŚWIAT GIER KOMP.





Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Dostawa w Warszawie express - 25zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko



INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE







1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 STARMAGEDDON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi. *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy.

MULTIMEDIALNY KURS WINDOWS XP – 19zł

eJAY DANCE 3.0 – 19zł
Kultowy program muzyczny całkowicie po polsku. Dystrybucja na terenie Polski PLAY.com.pl

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D – 19zł
Zaprojektuj swój pokój kuchnie łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia . Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawienia w Twoje pomieszczenie: okna drzwi biurka ...

MITDOWN MADNESS – 32zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 – 19zł

WIZYTÓWKA 2003 – 19zł
Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ułatwiających tworzenie opcji. Pełna polska wersja językowa.

NOWOŚCI

GOTHIC 2 – ~~93~~ 85zł

C&C GENERALS – ~~139~~ 118zł

SIMCITY 4 – ~~135~~ 118zł

KRASNALE 2 – 10zł
NOWOŚĆ - GRA PLATFORMOWA

CASINO MASTER 5.0 – 10zł
11 GIER W KASYNIE

PINGWINEK KELWIN – 19zł
NOWOŚĆ- GRA 3D DLA DZIECI

VIETNAM MED-EVAC – 19zł
Nowość- symulator śmigłowca w Vietnamie

WACKI – 10zł
Kultowa przygodówka z polskiego podwórka.

SEARCH & RESCUE 4 – 19zł
Nowość- symulator śmigłowca ratowniczego 3D

CYCLING MANAGER 2

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami.



POLSKA WERSJA – ~~48~~ 45zł

SPIDI

Spidi - polska wersja
Smieszna i pełna koloru gra platformowa dla dzieci 4-12 lat.
4 epizody zabawy : Pustynia , Dżungla, Jaskinia, Miasto
Skacz i biegaj dzielnym psem - Spidim, Na twojej drodze spotkasz wiele ciekawych postaci, od krowy na deskorolce po fioletowe stworki.



10zł – POLSKA WERSJA

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

3D GAME MAKER (PL)	27 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVOUTION (PL)	67 zł
ALENvsPRED. PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
ANNO 1503 (PL) 3.2003 ⧗	118 zł
ARCANUM 5CD (PL)	84 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS.G. 2+THRON BHALL (PL)	54 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R.- MISJE	67 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDZ 3000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CASINO MASTER 5.0 ★	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CESARZ (PL)	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONSHIP MENAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000 3-2003	110 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł
COLIN M. RALLY 3 (PL) 5.05.03 ⧗	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL)	15 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR ▾	32 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	84 zł
COMMAND&CON. GENERALS ⧗	118 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CRIMSON SKIES ▾	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL) ★	45 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	85 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY 102 DALMATENCZYKI	45 zł
DISNEY TARZAN ACTIVITY CENTRE	23 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	84 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT. ▾	36 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL) ★	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL) ★	85 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FACE FACTORY	27 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	44 zł
FAUST (PL)	27 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2001	54 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	44 zł
GHOST MASTER (PL)	84 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GHOST RECON-IS.THUNDER(PL) ★	45 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GORE	67 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL) 20.03.2003 ⧗	85 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0	109 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KAMIEN FIL.(PL) ▾	67 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 (PL) + ARMAG.	19 zł
HEROES M&M 3 SHADOW DE.(PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HICHCOCK (PL)	19 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS R. PANTERA	63 zł
HOMEPLANET (PL) 20.03.2003 ★	85 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOOLIGANS EUROP ZAD. (PL)	15 zł
HOPKINS FBI (PL)	19 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL) ★	110 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL) ★	67 zł
KRASNALE 2 (PL) ▾	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL) ▾	19 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
LEGO DROME RACERS ★	84 zł
LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LILO&STICH NIEZIEMSKIE	68 zł
LILO&STICH PRZYGODY	68 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MASTER OF ORION 3 (PL) ★	110 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	62 zł
MDK 2 (PL) ▾	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MITDOWN MADNSESS ▾	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND 15-12-2002 (PL)	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	10 zł
MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
MOTORACER 3	67 zł
MYTH 3 (PL)	62 zł
NEED FOR SPEED 4	45 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
NIGHTFIRE 007	118 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER	84 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	84 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PARADISE CRACKED	84 zł
PARTNERS (PL)	85 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PIĘKNA I BESTIA (PL)	10 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	54 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLOOTON	45 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	85 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
PRO RALLY 2001 (PL)	85 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	45 zł
QUAKE 2	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAILS ACROSS AMERICA (PL)	45 zł
RALLISPORT CHALLENGE	143 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	19 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	45 zł
RED FACTION	27 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS	109 zł
ROBIN HOOD (PL)	45 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł
SACRIFICE (PL)	19 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR.	63 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4 ★	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + ZMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SID MEIERS SIMGOLF	109 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIM CITY 4000 (PL)	118 zł
SIMS (PL)	84 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+ŚWIATOWE)	109 zł
SIMS ONLINE (PL) 3-2003 ⧗	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKATEBOARDING ▾	10 zł
SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	54 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDI (PL) ★	10 zł
SPLINTER CELL (PL) ★	110 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	29 zł
STARCRAFT + BROODWAR	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	19 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH.	109 zł
SYBERIA (PL)	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEAM FACTOR	84 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA	19 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER 20.03.2003 ⧗	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING ★	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO (PL)	85 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
UNDYING	36 zł
UNREAL 2	170 zł
UNREAL TOURNAMENT 2003 ★	170 zł
VIETNAM MED. EVAC ★	19 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WACKI (PL)	10 zł
WAR COMMANDER (PL)	84 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER.	85 zł
WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL)	109 zł
WŁADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT.	62 zł
WOODY WOODPECKER(PL) ▾	19 zł
WORMS BATTLE PACK (PL)	85 zł
WORMS 2	19 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZOO TYCOON	101 zł
ZOO TYCOON MARINE MANIA	89 zł

NOWOŚĆ ★
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▾
ZAPOWIEDZ ⧗

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.03.2003.

* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

MOTOCROSS STUNT RACER – 10zł
Wyścigi motocrossowe po różnych wyboistych torach.

WORLDS OF BILLY 2 – 10zł
Platformówka 2D. 150 bajecznych poziomów.

PRECISION SKATEBOARDING – 10zł
Jeździj na deskorolce po miście i po rampach.

POSTAL PLUS – 10zł
Kultowa strzelanka teraz z dodatkowymi epizodami.

PASJANSE (PL) – 10zł
13 pasjansów. Wybierz karty, rodzaj pasjansa i graj.

FORD WYŚCIGI – 10zł
Ścigaj się 12 modelami samochodów marki FORD

SPEED EXCESIVE – 10zł
Wyścigi małych samochodzików.

SZACHY - LCHESS 3.0 – 10zł
Szachy, z dużą ilością opcji do wyboru. Ustaw odpowiednie szachy , szachownice, śledź i analizuj ruchy. Dodatkowo ponad 1000 rozgrywek mistrzów szachowych.

MAHJONGG – 10zł
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku.

KURS PRAWO JAZDY 2003 – 19zł
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks .

WOODY WOODPECKER – 19zł
Gra zręcznościowa 3D dla dzieci, której bohaterem jest bajkowa postać dzięcioła WOODego znana z TV.

SEARCH & RESCUE 3 – 19zł
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej. Symulator 3D.

GRAND TOURING – 10zł
Wyścigi.
Kultowe wozy
Szybkie trasy
Możliwosci powtórek

PŁYTY CD

CD-R 700MB SPEED

9zł = 10 CD

9zł za 10szt.OFERTA TYLKO DLA ZAMAWIAJĄCYCH GRĘ ZAMÓWIENIA NA SAME PŁYTY CD NIE PRZYJMUJEMY

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3 – ~~93~~ 85zł
PREMIERA 5.05.2003

SIMS SUPERSTAR – ~~79~~ 67zł
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 4.2003

DONIESIENIA

Fuzja gigantów

Japoński gigant gier komputerowych, firma Square, która stworzyła między innymi słynną serię Final Fantasy, połączyła się z przedsiębiorstwem Enix należącym do koncernu Electronic Arts. Przedstawiciele obu firm podkreślają swą chęć ekspansji na rynek japoński i amerykański.

Zdaniem GIER: Square to potentat wśród producentów gier konsolowych, zaś Electronic Arts dominuje na rynku pecetowym. Może z tego wyniknąć wiele dobrego, na przykład Final Fantasy X na PC. A złego? Z monopolem na szczęście nie mamy tu do czynienia. Oby tylko korporacyjne metody EA nie wpłynęły na artystyczne wizje Japończyków.

Pracują nad Mortyrem 2

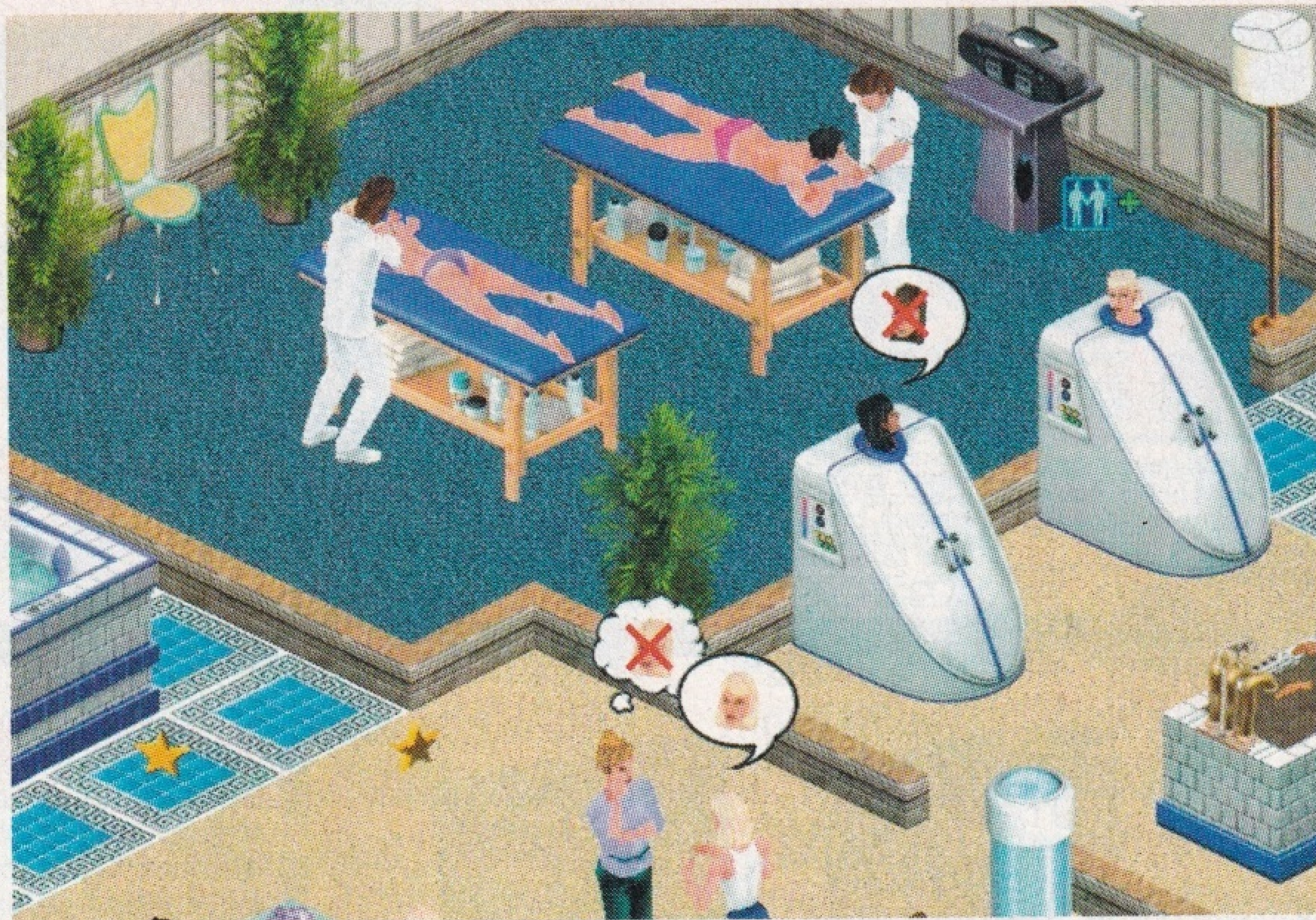
Polscy programiści, gdy już biorą się do roboty, to wszyscy naraz. Ledwo doszły nas wieści o pracach nad Gorky Zero, a już Mirage Interactive ogłosiło, że pracuje nad drugą częścią Mortyra, niezłej gry akcji, w której walczyliśmy z hitlerowcami. Nowa odsłona Mortyra ma mieć poprawiony program oraz zdecydowanie lepszą sztuczną inteligencję.

Zdaniem GIER: Poprzedni Mortyr spotkał się z chłodnym przyjęciem, podobnie jak następna produkcja Mirage'a, gra Snajper. Mamy nadzieję, że tym razem programiści udowodnią, że w Polsce można zrobić doskonałą grę – tak jak w Czechach (Operation Flashpoint) czy na Węgrzech (Hegemonia).

Demo Unreala II

Pomimo wcześniejszych zaprzeczeń Legend Entertainment poinformowało, że wkrótce pojawi się wersja demonstracyjna ich najnowszej gry, Unreala II, która wbrew oczekiwaniom nie zatrzęsła listami przebojów.

Zdaniem GIER: Tonący brzytwy się chwyta. Firma Legend ufna w legendarną nazwę Unreala nie poprzedziła premiery gry wersją demo. To był błąd, bo klienci, nie wiedząc, czy gra im się spodoba, woleli jej nie kupić niż trafić na bubla. Ale lepiej późno niż wcale. Publikacja dema to dobra decyzja.



[1]Ang. Państwo Symulanccy: Supergwiazda. Wymowa: de sims: superstar

W gabinecie odnowy biologicznej regenerujemy naszych simów. Jako gwiazdy mogą nie mieć nic do powiedzenia, ale muszą dobrze wyglądać

The Sims: Superstar[1]

Dodatek do gry strategicznej | Nasze simy trafią na pierwsze strony gazet! W najnowszym dodatku spełnimy marzenia o sławie i chwale dzięki nowym ścieżkom kariery, takim jak gwiazda rocka, słynny aktor czy supermodelka.

Po raz pierwszy będziemy śledzić naszych simów także w pracy. Na początek podpiszemy kontrakt z agentem i trafimy do Studio Town, gdzie będziemy zabiegać na przykład o angaż w filmie. Porozmawiamy z wieloma zwariowanymi postaciami, takimi jak słynny producent płyt muzycznych czy nawiedzony reżyser filmowy.

Gdy nasz sim zacznie robić karierę, zajmie się nim tabun masażystów, wizażystek, a także fotografów oraz fanów ogarniętych obsesją na jego punkcie, którzy nie odstąpią go na krok. Każdy występ naszej gwiazdy będzie oceniać grono krytyków filmowych i muzycznych.

→**Termin:** *połowa 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*

Empire of Magic[2]

Gra strategiczno-fabularna | Wielkie, do niedawna potężne imperium nękane jest przez hordy nieumarłych. Równocześnie państwem targa wojna domowa.

Nasz bohater, młody mag Artemian zostanie wysłany na południową granicę królestwa z misją odkrycia przyczyn tajemniczych najazdów. Porywająca historia ma łączyć kolejne zadania, które wykonamy na wiele sposobów. Twórcy obiecują, że dzięki temu z przyjemnością przejdziemy grę kilka razy.

Podczas walk z wrogami duże znaczenie będzie miało otoczenie i warunki pogodowe, które wpłyną na zasięg i celność naszych jednostek. Pokierujemy poczynaniami aż 80 oddziałów, wraz z kolejnymi walkami nasi żołnierze zdobędą doświadczenie, dzięki któremu podniosą swoje umiejętności.

→**Termin:** *połowa 2003 r.*
Informacje: *www.mayhem.sk*

[2]Ang. Imperium magii. Wymowa: empajer of medżik



Szkielety wyglądają niegroźnie. Wystarczy jednak chwila nieuwagi, byśmy do nich dołączyli



[3]Ang. Kapitan Scarlet i Mysteroni. Wymowa: keptyn skarlet end de mistyrons

Kapitan Scarlet walczy z obcymi bronią niekonwencjonalną, taką jak F-4 model Pinokio i zupełnie zwyczajną, taką jak te śmigłowce

Captain Scarlet and the Mysterons[3]

Gra strategiczna | Ta gra oparta będzie na znanym w Anglii serialu o bohaterskim kapitanie walczącym z wrogami ludzkości.

Przeniesiemy się w rok 2068, kiedy obcy planują przejąć kontrolę nad umysłami Ziemian. Jedyną obroną przed najeźdźcami jest kapitan Scarlet i jego przyjaciele. Wcielimy się w samego kapitana, ale wydamy również rozkazy pozostałym członkom drużyny. Misje mają być zróżnicowane i niezwykłe. Poza walkami z obcymi zwiedzimy również egipskie grobowce oraz uchronimy przed zniszczeniem podwodną bazę.

Podczas zadań zasiądziemy za sterami licznych pojazdów. Grafika ma być dwuwymiarowa, dzięki czemu nawet na wolniejszych pecetach obejrzymy płynną animację rozbudowanych poziomów.

→**Termin:** *połowa 2003 r.*
Informacje: *www.batfish-studios.com*

Syberia II

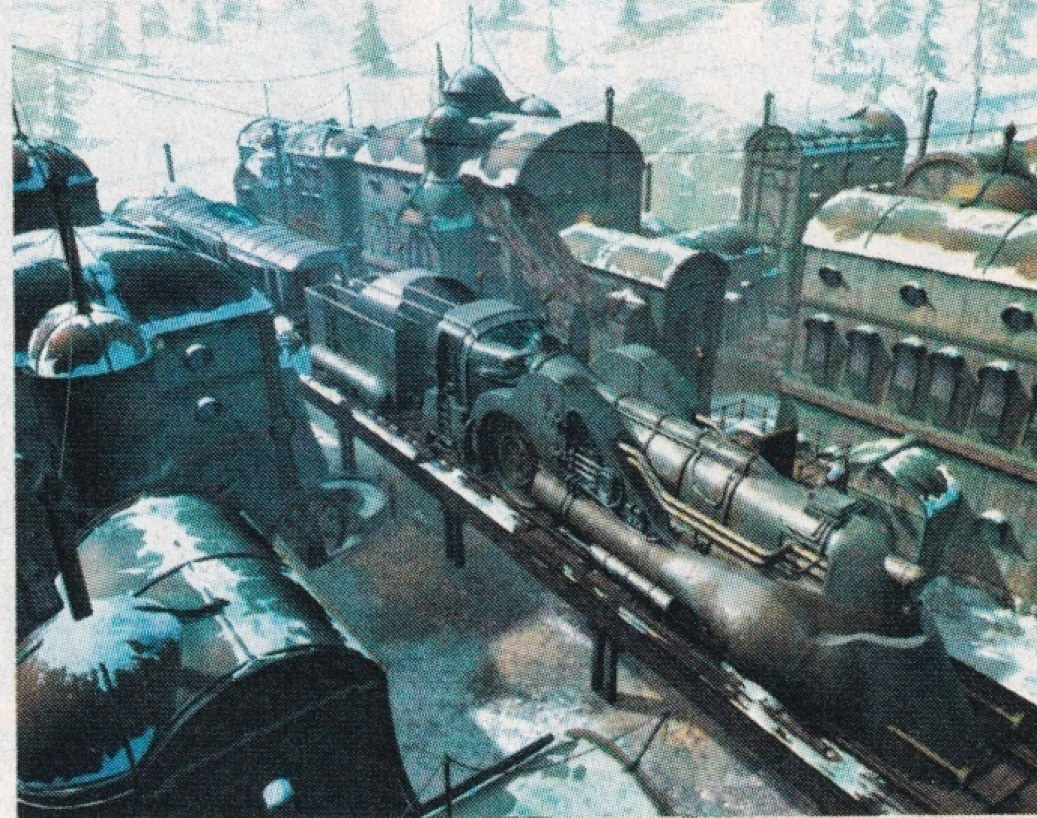
Gra przygodowa | Poruszająca, piękna Syberia wkrótce doczeka się drugiej części. Ponownie poprowadzimy Amerykankę Kate Walker wędrującą w nieznane z genialnym konstruktorem Hansem Voralbergiem.

Autorzy co prawda dodali do gry więcej akcji, ale obiecują, że w drugiej odsłonie Syberii nie znajdziemy żadnych elementów gier zręcznościowych. Kate wpadnie w o wiele poważniejsze tarapaty niż w części pierwszej, dzięki czemu lepiej wczujemy się w jej przygody. Wszystkie plansze mają być jakoby mniej sterylne. Niestety zniknie połączenie Kate z realnym światem: nie będziemy już prowadzić konwersacji ze znajomymi ze Stanów przez telefon komórkowy. Miejmy nadzieję, że nie popsuje to nastrojowej atmosfery, za którą gracze cenią Syberię.

→**Termin:** *IV kwartał 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*



Kate w grze nie walczy



Od czasów pierwszej części technika w kolejnictwie nie posunęła się do przodu. Nie widzimy też na razie, by miejsca, które odwiedzi bohaterka, były mniej sterylne

WZLOTY

Ten wspaniały Małysz: i prawdziwy, i wirtualny

Już drugi rok z rzędu Skoki narciarskie są na pierwszym miejscu pośród najlepiej sprzedających się gier. Ubiegłoroczna edycja osiągnęła sprzedaż 225 tysięcy egzemplarzy, zaś tegoroczna przekroczyła 180 tysięcy i na tym nie koniec. Gdy zsumować te liczby, okazuje się, że średnio co setny Polak skacze na nartach, używając peceta. W połowie lutego w kioskach pojawiła się Złota Edycja gry (piszemy o niej na stronie 6). Jej wydanie zbiegło się ze wspaniałym zwycięstwem Adama Małysza dającym mu mistrzostwa świata. Jest więc szansa, że wirtualny mistrz pobije rekord, podobnie jak najlepszy skoczek świata na skoczni w Val di Fieme. GRY równo cieszą się oboma sukcesami.

UPADKI

The Sims Online nie dla Europejczyków

Firma Electronic Arts zdecydowała się opóźnić europejską premierę swojej głośnej gry sieciowej dla bardzo wielu osób – The Sims Online. Początkowo miała się ukazać najpóźniej w marcu, a zostanie wydana najwcześniej latem. W Polsce Cenega zapowiada ją na sierpień. Powodem decyzji jest podobno słaba sprzedaż gry w USA, gdzie do końca stycznia nabywców znalazło tylko 105 tysięcy sztuk, a zarejestrowało się 82 tysiące graczy. Są to wyniki znacznie poniżej oczekiwań. GRY uważają, że przekładanie w ostatniej chwili długo zapowiadanej premiery o pół roku jest wyrazem lekceważenia europejskich graczy. Chcemy grać w nowości równo z Amerykanami!

NA CZASIE

Idole i gwiazdy na starcie ■ Elektronicy prasują banknoty ■ Gorączka zjazdowa ■ Orzeł mistrz, mistrz, mistrz!

NA KWASIE

Gorący tajny kartofel ■ Lodowy tron się ślizga ■ Wędrówka ludów na północ ■ Drogi kaloryfer graficzny

The Elder Scrolls III: Bloodmoon[1]

[1] Ang. Starożytne podania: Krwawy księżyc. Wymowa: de elder skrols: bladmun

Dodatek do gry fabularnej | W Polsce dopiero od niedawna cieszymy się świetnym Morrowindem, a tymczasem na Zachodzie wkrótce ma się ukazać już drugi dodatek do tej gry.

Akcja Bloodmoona będzie się toczyć na lodowej wyspie Solstheim, gdzie nowo zakładana kolonia górnicza zmuszona jest do bezwzględnej walki o przetrwanie z zastępami wilkołaków. Zgodnie z ideą gry, która umożliwia niemal pełną swobodę zachowania, opowiadamy się po dowolnej ze stron i albo bronimy górniczych osad przed atakami, albo, wyjąc do księżyca, rzucamy się na pracujących w pocie czoła ludzi.

W Bloodmoonie zobaczymy nowe efekty graficzne, na przykład szalejące zadymki. Stoczymy pojedynki z takimi groźnymi potworami, jak trolle lodowe czy demony śniegu. Stoczymy albo i nie.



Przebrani za niedźwiedzia łatwiej przekonamy wilkołaki, by nas nie zjadły

Choć na Zachodzie dodatek został zapowiedziany na maj, polski wydawca gry nie ma go w swoim planie wydawniczym. Co więcej, nie ma w nim też Tribunala – poprzedniego dodatku do Morrowinda.

➔**Termin:** *II kwartał 2003 r.*
Informacje: *CD Projekt, tel. (0 prefiks 22) 519 69 19, www.cdprojekt.info*

Wilk jest dziki, wilk jest zły, wilk ma bardzo ostre kły



Na widok tak długiego miecza każdy parszywiec podnosi ręce do góry. Oczywiście tylko po to, by nas uderzyć, zanim zdążymy użyć oręża

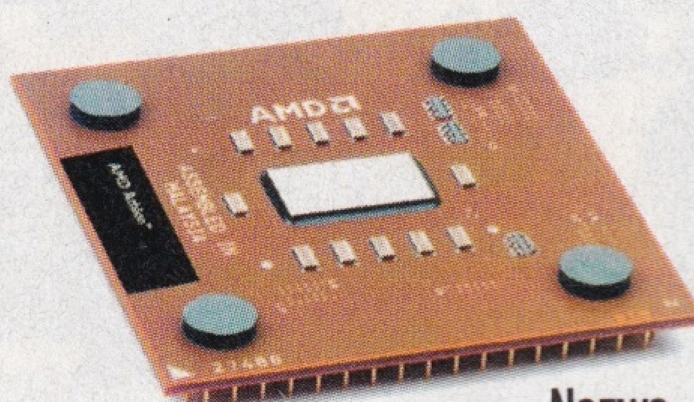
Athlon[2] XP 3000+

[2] Wymowa: atlon

Firma AMD wprowadza do sprzedaży nową odmianę procesora Athlon XP z jądrem o kodowej nazwie Barton.

Główna cecha wyróżniająca nowego Athlona to dwa razy większa pamięć podręczna L2 (512 kB zamiast 256). Przyśpiesza to wykonywanie programów korzystających z dużej liczby danych – w tym gier.

Nowe Athlony noszą oznaczenia 2500+, 2800+ i 3000+. Zewnętrzna szyna danych pracuje z prędkością 333 MHz. Rzeczywista częstotliwość zegarów wynosi odpowiednio 1,83 GHz, 2,08 GHz i 2,16 GHz. To prawie o gigaherc mniej niż w najszybszym modelu Pentium 4, ale Athlony XP wykonują więcej instrukcji w ciągu jednego taktu zegara. Dzięki temu Athlon XP 3000+ skutecznie konkuruje z Pentium 4 3,06 GHz w większości zadań.



Nazwa i szybkość w Athlonach różnią się

➔**Informacje:** *www.amd.pl*
Cena: *Athlon XP 3000+ kosztuje około 2900 złotych*

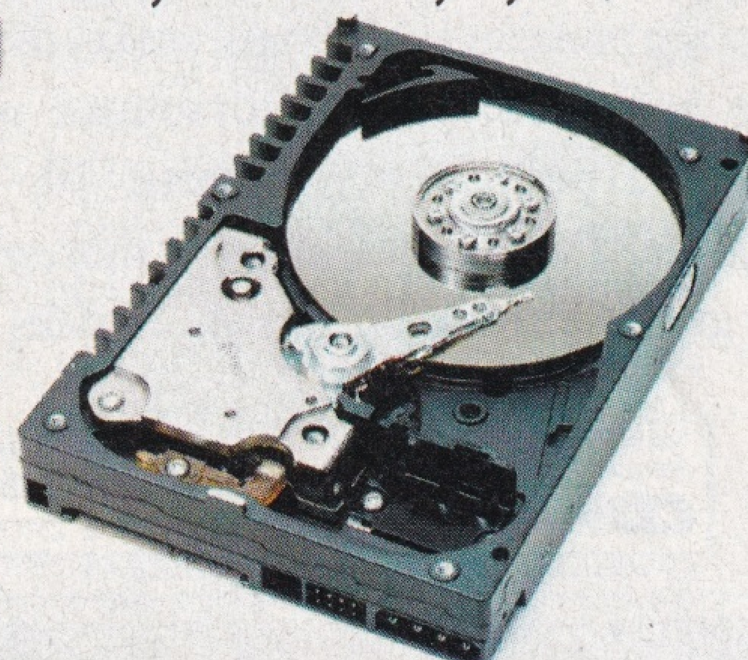
Western Digital Raptor[3] WD360GD

[3] Wymowa: łestern didżital raptor

Nowy dysk twardy firmy Western Digital to pierwszy model z interfejsem Serial ATA o prędkości 10 000 obrotów na minutę.

GRY zaskakuje jego niska pojemność – w dzisiejszych czasach 36 gigabajtów to za mało! Wprawdzie zdaniem producenta Raptor nie jest na razie przeznaczony na masowy rynek, ale wkrótce się to zmieni. Swego czasu dyski o prędkości 7200 obrotów na minutę też nie były przeznaczone dla graczy, ale obecnie montowane są masowo w domowych pecetach. A Raptor znacznie przyspieszy wczytywanie kolejnych poziomów w naszej ulubionej grze: osiąga wydajność porównywalną z drogimi dyskami SCSI.

➔**Informacje:** *www.elkotech.pl*
Cena: *900 zł*



Pierwszy z szybkoobrotowych twardych dysków jest na razie stanowczo za drogi. I za mały

Specjalne wydanie PLAYA z DVD!

W kioskach jest już specjalne wydanie miesięcznika PLAY poświęcone grom przygodowym. Do pisma dołączono zapakowaną w pełnowymiarowe pudełko płytę DVD. Znajdują się na niej trzy pełne wersje świetnych przygodówek: Gilbert Goodmate, In Cold Blood oraz Jazz i Faust, wszystkie oczywiście po polsku. Ponadto na płycie zamieszczono cztery pełne wersje amatorskich przygodówek, program, za pomocą którego tworzymy własną grę, sześć dem klasycznych hitów, takich jak Broken Sword II, Escape from Monkey Island czy Gabriel Knight III PL oraz wiele innych materiałów.

W piśmie poza zapowiedziami najciekawszych przygodówek znajdziemy artykuły o niewydanych grach, kultowych bohaterach i najsłynniejszych absurdalnych zagadkach.

➔**Termin:** *już jest*
Informacje: *PLAY, tel. (0 prefiks 22) 608 41 13*



Zgodnie z tytułem PLAY daje nam w specjalnym wydaniu dużo do pogrania. Docenimy to, gdy skończymy czytać artykuły

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
FABULARNE I PRZYGODOWE			
Earth and Beyond	Electronic Arts/Cenega Poland	marzec 2003	b.d.
Frank Herbert's Dune	Cryo/Cenega Poland	marzec 2003	79,90
Gothic 2 (PL)	JoWooD/CD Projekt	kwiecień 2003	99,90
Lionheart (PL)	Interplay/CD Projekt	lato 2003	b.d.
Runaway: A Road Adventure (PL)	GMX Media/TopWare	II kwartał 2003	b.d.
Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts/LEM	III kwartał 2003	169,00
Szymek Czarodziej (PL)	Headfirst Productions/CD Projekt	marzec 2003	79,90
STRATEGICZNE I LOGICZNE			
Anno 1503	Electronic Arts/Cenega Poland	marzec 2003	b.d.
Ballerburg (PL)	HD Interactive/LEM	marzec 2003	49,00
Bob Budowniczy: Bob buduje park (PL)	BBC Multimedia/LEM	marzec 2003	49,00
Catz 5 (PL)	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	b.d.
Dogz 5 (PL)	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	b.d.
Europa Universalis: Mroczne wieki (PL)	Paradox/CD Projekt	sierpień 2003	99,00
Imperium Galactica 3	CDV/Cenega Poland	marzec 2003	b.d.
Impossible Creatures	Sierra Entertainment/A.P.N. Promise	marzec 2003	b.d.
Polanie II (PL)	Reality Pump/TopWare	marzec 2003	b.d.
Medieval: Total War – Viking Invasion	Activision/LEM	maj 2003	b.d.
Saga Settlers (PL)	Blue Byte/CD Projekt	marzec 2003	149,90
The Sims Online	Electronic Arts/Cenega Poland	jesień 2003	129,90
Trains & Trucks Tycoon	Ubi Soft/LEM	II połowa 2003	b.d.
Warcraft III - The Frozen Throne (PL)	Blizzard/CD Projekt	połowa 2003	b.d.
SYMULACYJNE I WYŚCIGI			
Colin McRae Rally 3 (PL)	Codemasters/CD Projekt	II kwartał 2003	99,90
Downtown Run	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	b.d.
Home Planet (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	marzec 2003	99,00

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Racing Simulation 3	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	b.d.
Toca Race Driver (PL)	Codemasters/CD Projekt	kwiecień 2003	99,90
ZRĘCZNOŚCIOWE I AKCJI			
Chrome (PL)	Techland/Techland	czerwiec 2003	b.d.
Doom III	Activision/LEM	III kwartał 2003	b.d.
Devastation (PL)	Arush/LEM	kwiecień 2003	99,00
Echelon: Wind Warriors	Buka Entertainment/Cenega Poland	marzec 2003	79,9
Hidden and Dangerous 2 (PL)	Take 2/Play it!	IV kwartał 2003	b.d.
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Lucas Arts/LEM	marzec 2003	b.d.
New World Order (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	marzec 2003	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	Codemasters/CD Projekt	marzec 2003	99,90
Rainbow Six: Raven Shield (PL)	Ubi Soft/Play it!	kwiecień 2003	b.d.
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	Ubi Soft/LEM	kwiecień 2003	b.d.
Red Faction 2	THQ/LEM	maj 2003	b.d.
Soldier of Fortune 2: Gold Edition	Activision/LEM	marzec 2003	119,00
Star Trek: Elite Force 2	Activision/LEM	maj 2003	b.d.
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos Interactive/Cenega Poland	kwiecień 2003	139,90
Will Rock	Ubi Soft/LEM	kwiecień 2003	b.d.
Worms 3	Activision/LEM	wrzesień 2003	b.d.
XIII	Ubi Soft/LEM	wrzesień 2003	b.d.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision/LEM	kwiecień 2003	b.d.
DLA DZIECI			
Lilo & Stich: Nieziemskie kłopoty (PL)	Disney Int./CD Projekt	kwiecień 2003	49,90
Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Phantom	Ubi Soft/LEM	marzec 2003	39,90
Smerfy Ratujcie Matkę Naturę (PL)	EMME/Cenega Poland	marzec 2003	79,90
Hugo w kosmosie (PL)	ITE Media/Cenega Poland	marzec 2003	b.d.
Zestaw Disneya: Dalmatyńczyki	Disney Int./CD Projekt	marzec 2003	49,90

b.d. – brak danych: wydawca nie ogłosił jeszcze przewidywanej ceny gry

RYNKOWE PREMIERY I WZNOWIENIA W LUTYM

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
PREMIERY Z POPRZEDNIEGO MIESIĄCA			
Bob Budowniczy: Damy radę? (PL)	BBC Multimedia/LEM	zręcznościowa	49,00
Celtic Kings (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	strategiczna	99,90
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	strategiczna	129,90
Command & Conquer Generals (PL)	Electronic Arts/Cenega Poland	strategiczna	139,9
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts/LEM	zręcznościowa	129,00
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	fabularna	99,90
Planeta Skarbów – Kosmiczne pojedynki	Disney Int./CD Projekt	dla dzieci	79,90
Robin Hood: Legenda Sherwood (PL)	Wanadoo/CD Projekt	strategiczna	29,90
SimCity 4 (PL)	Electronic Arts/Cenega Poland	strategiczna	139,90
Ski Resort Tycoon 2 (PL)	Monte Cristo Multimedia/Cenega Poland	strategiczna	79,90
Splinter Cell (PL)	Ubi Soft/Play it!	akcji	129,99
Sudden Strike Forever (PL)	CDV/Cenega Poland	strategiczna	79,90
Total Immersion Racing	Empire/Cenega Poland	wyścigi	99,90
Unreal II: The Awakening	Infrogrames/CD Projekt	akcji	169,00

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
WZNOWIENIA – GRY PONOWNIE WYDANE W TANICH SERIACH			
Age of Empires Gold	Microsoft/Cenega Poland	strategiczna	34,90
Another War v. 2.0 (PL)	Cenega/Cenega Poland	fabularna	59,90
Flight Simulator 98	Microsoft/Cenega Poland	symulacyjna	34,90
Hellboy (PL)	Cryo/CD Projekt	akcji	9,99
Heroes of Might and Magic I i II (PL)	3DO/CD Projekt	strategiczna	9,99
HoM&MIII: The Shadow of Death (PL)	3DO/CD Projekt	strategiczna	19,90
Icewind Dale – Saga (PL)	Interplay/CD Projekt	fabularna	129,90
Indiana Jones and the Infernal Machine	Lucas Arts/LEM	zręcznościowa	59,00
Midtown Madness	Microsoft/Cenega Poland	wyścigi	34,90
MDK (PL)	Interplay/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Pizza Connection 2 (PL)	Software 2000/CD Projekt	strategiczna	19,90
Star Wars Episode I: Racer	Lucas Arts/LEM	zręcznościowa	59,00
Trade Empires (PL)	Take 2/Play it!	strategiczna	34,99
Zax: Galaktyczny wojownik (PL)	JoWooD/CD Projekt	akcji	9,99



Jurassic Park Operation Genesis[1]

Gra strategiczno – zręcznościowa | Park jurajski przynosi nam wiele radości, o ile tylko dobrze nim zarządzamy

TREŚĆ GRY

Jurassic Park: Operation Genesis z powodzeniem łączy kilka rodzajów gier. Zaczynamy od wybudowania wylęgarni gadów. Następnie budujemy wybiegi, drogi, karmniki. Hodujemy też mięsożerne i roślinożerne dinozaury. Ustalamy ceny biletów, wznosimy kilka barów i zapraszamy turystów.

Te typowo ekonomiczne rozwiązania nie różnią się od widzianych w wielu innych strategiach. Jednak szybko poznajemy nowatorskie elementy gry. Na przykład gdy jeden z naszych okazów wpada w szał, wsiadamy do śmigłowca i usypiamy go celnym strzałem, zanim zniszczy budynki.

Czasem zgłaszają się do nas miłośnicy natury z propozycją wykonania serii zdjęć gadów. Wsiadamy wówczas do samochodu i wyruszamy na bezkrwawe safari. Im więcej dinozaurów na zdjęciu, tym więcej zarabiamy. Uważamy jednak, bo tyranozaury nie lubią, gdy się je podgląda.

Te proste wstawki wprowadzają świeżość do gry. W naszym parku ciągle coś się dzieje!



Polujemy na dinozaura, ale nie podajemy go w bułce: ładunki tylko usypiają

TECHNIKALIA

Wyspa jest piękna. Otoczenie odbija się w wodzie, ziemię porasta wysoka trawa, a drzewa kołyszą się na wietrze. Szkoda tylko, że autem przenikamy przez nie jak duchy. Widok dowolnie obracamy i przybliżamy.

Podkład muzyczny tworzy ścieżka dźwiękowa z filmów o parku jurajskim. Gdy drapieżniki wyruszają na polowanie, zaczynają ryczeć, aż ziemia drży, a z drzew zrywają się ptaki. Niestety, by obejrzeć wszystkie detale, potrzebujemy karty graficznej lepszej niż GeForce3. Szkoda też, że modele dinozaurów są nieco za mało szczegółowe – tym małym brakuje wielu charakterystycznych cech.

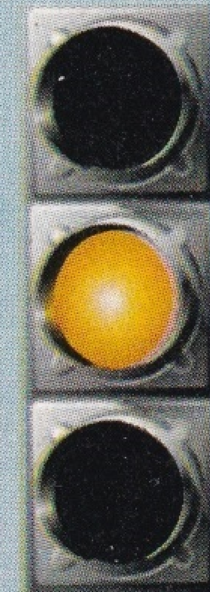
WERDYKT

Ten odważny eksperyment powinien się udać. Jurassic Park: Operation Genesis zapowiada się na ciekawą grę strategiczną z przyjemnymi elementami zręcznościowymi.

Jurassic Park: Operation Genesis (ANGIELSKA WERSJA) (BEZ OGRANICZEŃ)

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Blue Tongue Software
Polski wydawca	jeszcze nieznany
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/XP/2000
Wymagania sprzętowe	PII 400, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS2, Xbox

Prognoza:



dobra

[1] Ang. Park jurajski: Operacja Genesis. Wymowa: dżurasik park: operejszyn dżenezis. Genesis to określenie powstania świata

Vietcong[2]

[2] Vietcong to oddziały partyzantki komunistycznej, z którymi walczyli Amerykanie w Wietnamie Południowym. Wymowa: wietkong

Gra zręcznościowa | Kolejna gra o wojnie w Wietnamie dostarcza dobrej zabawy zarówno w trybie dla jednego, jak i dla wielu graczy

Podczas rozgrywki w sieci zawsze trzymamy się w grupie

TREŚĆ GRY

Przed nami dwadzieścia misji po stronie amerykańskiej. Nasi żołnierze należą do jednej z klas, co ma wpływ na posiadaną przez nich broń. Zwykli żołnierze biorą udział w bezpośrednich starciach, strzelając z karabinków M16 i thomsonów. Pozostałe klasy to wyposażeni w karabiny snajperzy, uzdrawiający rannych medycy, dostarczający amunicję saperzy oraz operatorzy radiowi, którzy wzywają wsparcie lotnicze.

Działamy w kilkuosobowej grupie. Poruszamy się ostrożnie, bo beztroski marsz w dżungli oznacza pewną śmierć. Do przemieszczania się wykorzystujemy również gaziki, ciężarówki i łodzie motorowe.

Gazikiem szybko przemieszczamy się po drogach



Wrak helikoptera to idealne miejsce na przygotowanie zasadzki

TECHNIKALIA

Większość czasu spędzamy w dżungli. Tym bardziej cieszy to, że przedstawiono ją wzorowo. Przebijamy się przez krzaki, chowamy za kłodami i przyczajamy na półkach skalnych, broniąc kluczowych miejsc planszy. Często wędrujemy korytami wartkich, szumiących strumieni, ale wówczas snajperzy mają nas jak na dłoni. Zwiedzamy także jaskinie i ukryte podziemne przejścia. Jeśli chcemy zagrać w sieci, bez problemu znajdujemy innych graczy.

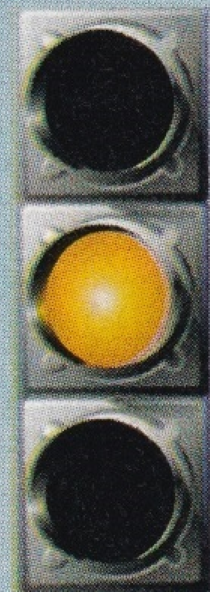
WERDYKT

Vietcong sprawdza się w trybach ścisłej współpracy. Poruszanie się przez busz z grupą towarzyszy podnosi poziom adrenaliny. Ciekawie zapowiadają się też misje przeznaczone dla jednego gracza.

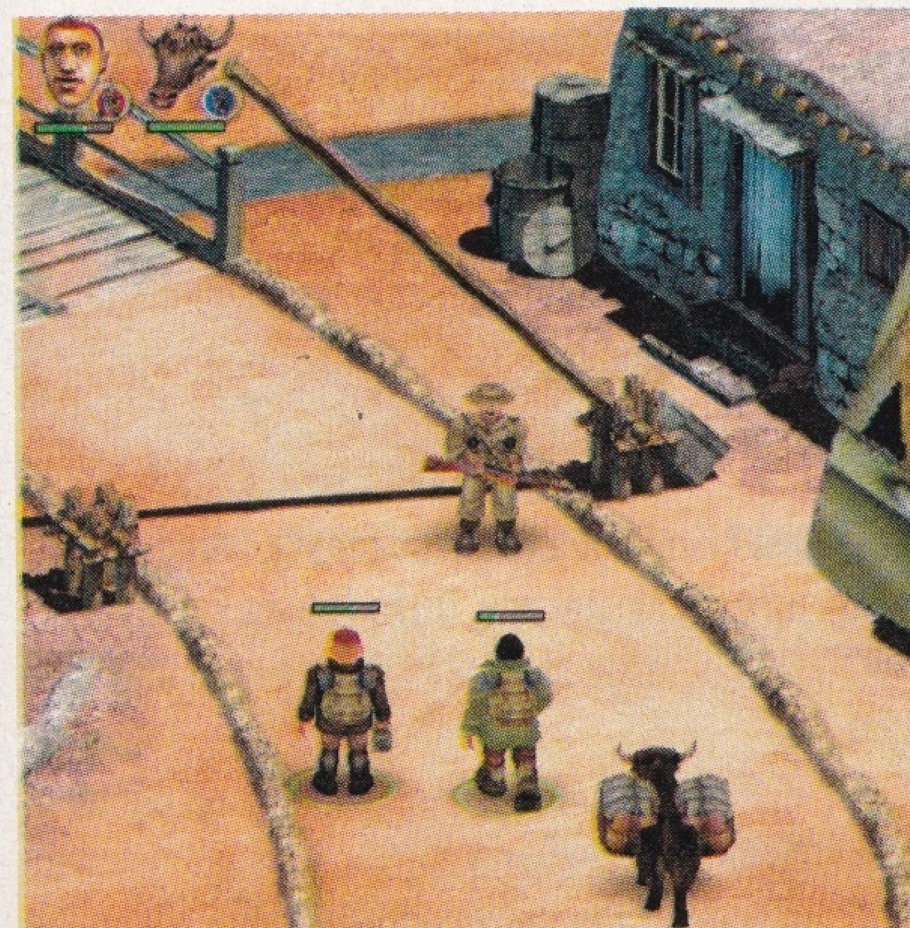
Vietcong (ANGIELSKA WERSJA) (OD 15 LAT)

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Illusion Softworks
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	kwiecień 2003
Przewidywana cena	99 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 700, 256 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 32 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra



Dwóch facetów plus muł. Nie, nie mamy nic do oclenia. Paszport? To był paszport!

Grom

Gra taktyczno-fabularna | Polski zbieg z radzieckiego obozu walczy z Niemcami w kontrolowanym przez Anglików Tybecie

Polskiemu wojakowi nikt nie podskoczy. Czekam na was, faszystowskie świnie!

TREŚĆ GRY

Polski żołnierz odkrywa w Tybecie obecność hitlerowców, rozpoczynamy więc prywatne śledztwo. Grom to ciekawe połączenie gry fabularnej z taktyczną. Zagadki rozwiązujemy w stylu znanym z Baldur's Gate'a, a walkę prowadzimy tak samo jak w serii Commandos.

Nasza drużyna liczy do trzech osób. Rozwijamy ich zdolności, używając konkretnych broni, na przykład strzelby, noża czy karabinu.



Pojedynki na pięści to esencja gry. Wreszcie mamy swojego Indianę Jonesa

Gdy spotykamy wroga, rozgrywka staje się taktyczna. Przekradamy się za plecami gapowatych Niemców.

TECHNIKALIA

Postacie poruszają się płynnie, ale gdy padają, ich animacja ma dwie klatki. Najgorzej wygląda to podczas barowych pojedynków.

Ustawienie kamery zmienia się w zależności od typu akcji. Wędrówki i rozmowy obserwujemy z bliska, zaś walka pokazana jest z oddali. Rozkazy wydajemy w prosty sposób.

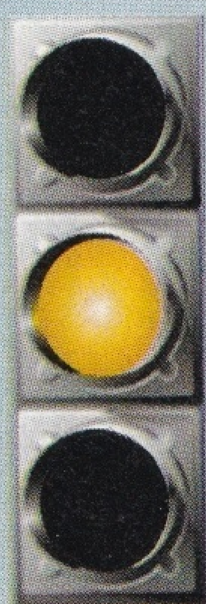
WERDYKT

Autorów gry czeka jeszcze usunięcie licznych błędów technicznych i poprawienie animacji postaci. Jeśli im się uda, Grom odniesie spory sukces, bo mimo że jest prosty, zabawa zadziwiająco wciąga.

Grom

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Rebelmind
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	połowa 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 350, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z grafiką
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

American Conquest[1]

Gra strategiczna | Anglicy, Hiszpanie i Amerykanie biją się między sobą o ziemie Indian

TREŚĆ GRY

Od 1492 roku do końca XVIII wieku rozwijamy miasta w obu Amerykach. Wznosimy fortece, spichlerze, kuźnie i tartaki. Surowców dostarczają lasy i kopalnie.

Jednak główny akcent położono na gigantyczne bitwy. Podczas starcia oddziały ustawiamy w szyki używane na ówczesnych polach walki i unikamy ostrzelania przez własne wojska. Wykorzystujemy teren, by zaskoczyć wroga i ukryć przegrupowujące się oddziały.

Zwracamy uwagę na morale podwładnych. Osłabia je atak przeciwnika od tyłu, śmierć oficerów lub porażka dużej grupy naszych wojsk. Gdy morale spada poniżej pewnego poziomu, żołnierze uciekają z pola bitwy.

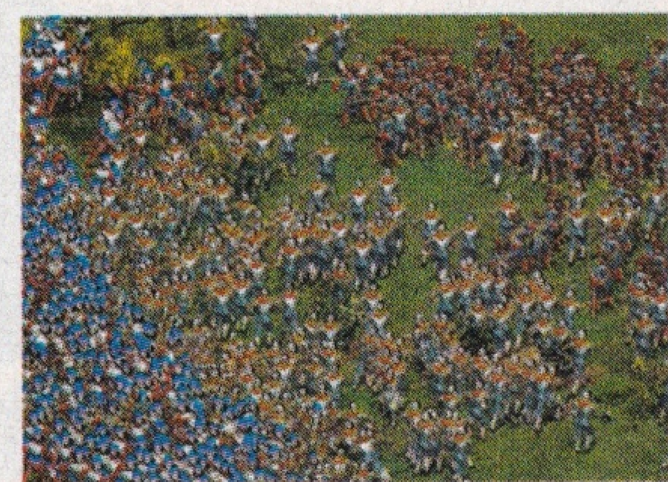
TECHNIKALIA

Piękna i szczegółowa grafika jest płaska, ale liczba pokazywanych jednostek sprawia, że podczas dużych bitew gra zwalnia nawet na komputerach z procesorami ponad 1 GHz. Całe szczęście, że widzimy tylko to, co jest w polu widzenia naszych wojsk.

Nasze rozkazy są przekazywane bębnami. Wrażenie potęguje symfoniczna muzyka dobrze pasująca do huku wystrzałów.

WERDYKT

American Conquest to udana gra, która spodoba się miłośnikom strategii czasu rzeczywistego. Szczególnie tym, którzy przedkładają walkę nad administrowanie gospodarką. Co prawda ostatnio mamy aż nadto gier o kolonistach w Nowym Świecie, ale żadna z nich nie pokazuje tak udanie przebiegu wielkich bitew na lądzie.



Atak kupą jest prosty, ale mało skuteczny. Dużo lepsze rezultaty daje stosowanie szyków bojowych

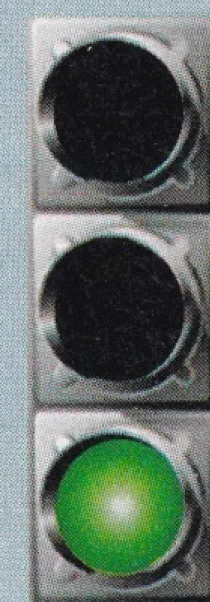
Zdobywanie potężnego fortu z użyciem jedynie białej broni doprowadza nas jedynie do czarnej rozpaczy. Bez artylerii nic tu nie wskóramy

American Conquest

ANGIELSKA WERSJA · 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	GSC Game World
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	kwiecień 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 450, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 7 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	bardzo dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

[1] Ang. Amerykański podbój. Wymowa: amerikan konkłest

Port Royale[2]

Gra strategiczna | Dzięki wystrzałowej kolekcji artylerii okrętowej i przemyślnemu wykorzystaniu przemysłu zostajemy panami Karaibów



Każda nacja ma swój styl budowy

TREŚĆ GRY

Przeżywamy przygody jako kupiec albo korsarz pływający po Morzu Karaibskim w drugiej połowie XVI i w XVII wieku.

Jeśli wybieramy karierę kupca, handlujemy z licznymi koloniami angielskimi, francuskimi, hiszpańskimi i holenderskimi, zawijając do licznych portów, poznając ceny towarów i wytyczając na tej podstawie zyskowne stałe połączenia.

Gdy kusi nas życie korsarza, kupujemy listy kaperskie u jednego z gubernatorów. Służymy wtedy swemu królowi, łupiąc i zagarniając okręty wrogich państw w czasie licznych ówczesnych wojen. Rosnąc w siłę, porywamy się nawet na porty przeciwników. Walczymy też z piratami, ale z rzadka i niechętnie. Mają najlepiej wyposażone okręty i trzeba się z nimi znacznie dłużej męczyć niż ze zwykłym statkiem kupieckim. Za najsławniejszych są jednak wyznaczone wysokie nagrody.

TECHNIKALIA

Gra wygląda ładnie. Plastyczną mapę Karaibów uzupełniają widoki ufortyfikowanych kolonii z zakładami produkcyjnymi i farmami, między którymi uwijają się mieszkańcy. Brak zbliżania mapy głównej utrudnia jednak wybieranie okrętów, które chcemy zaatakować. Dziwią też statki płynące przez wiele dni z ogniem płonącym na pokładzie. Symbolizuje on uszkodzenia z poprzednich bitew – należało pokazać je inaczej.

Gra jest nieliniowa, dzięki czemu za każdym razem przeżywamy inne przygody.

WERDYKT

Mimo drobnych błędów w Port Royale'a gra się znakomicie. Mamy nadzieję, że polska wersja dorówna grze jakością.



Walczące okręty wykonują gwałtowne zwroty

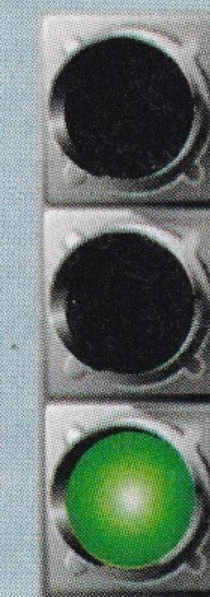


Port Royale

ANGIELSKA WERSJA · 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ascaron
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	marzec 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 450, 64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	celująca
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

[2] Wymowa: port rłajal. Port Royale to nazwa hiszpańskiego miasta, znanego w XVI wieku jako gniazdo piratów. Na jego miejscu znajduje się obecnie Kingston, stolica Jamajki

Anno 1503[3]

Gra strategiczna | **Ponownie spotykamy się z osadnikami kolonizującymi nowe ziemie. Niezmiennie w pięknych, choć tym razem trójwymiarowych okolicznościach przyrody**



Negocjując z Indianami cenę futer, kupiec zajął wyjątkowo sztywne stanowisko

TREŚĆ GRY

Lądujemy na bezludnej wyspie w Nowym Świecie. Mamy drewno i narzędzia wystarczające do zbudowania magazynu i kilku pierwszych domów.

Początkowo koloniści nie mają wysokich wymagań. Chcą coś zjeść i się w coś odziać. Jednak gdy zaspokajamy ich potrzeby, żądają kaplicy, szkoły, dostaw tytoniu oraz przypraw. W miarę wzrostu poziomu życia produkujemy coraz bardziej luksusowe przedmioty, za które inni kupcy płacą sporo pieniędzy. Wytwarzamy też broń, na wypadek, gdyby nie chcieli płacić. Wokół nas są bowiem inne wyspy i inne cywilizacje: Eskimosi, Maurowie, Indianie...

TECHNIKALIA

Oprawa prezentuje nierówny poziom. Mapa ze stylowymi budynkami i bogatą roślinnością wygląda ładnie, ale ikony w menu robią wrażenie rozmazanych.

Obsługa gry jest prosta. Na bieżąco jesteśmy informowani, które budowle nie mają surowców i nie produkują żadnych towarów. Łatwo tworzy się także stałe szlaki handlowe.

WERDYKT

Anno 1503 to wciągająca gra. Co prawda świat wygląda mało realnie, a walczy się trudno, ale handel i rozbudowa kolonii częściowo rekompensują te niedogodności.

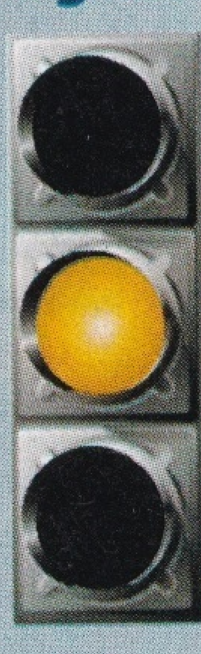


Anno 1503

ANGIELSKA WERSJA · OD 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Sunflowers/Max Design
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	marzec 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 500, 128 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

³Po łacinie: W roku 1503



Gra strategiczna | **Minęło 20 lat i Ameryka już nie szuka poparcia sojuszników dla wojny. Nie oglądając się na resztę świata, ruszamy na czele wojsk USA do walki z terrorystami z Armii Światowego Wyzwolenia**

Ściągawka na stronie 50

TREŚĆ GRY

Command & Conquer to jedna z najbardziej znanych serii gier strategicznych czasu rzeczywistego. Choć w jej najnowszej części dokonano wielu zmian, istota pozostaje taka sama – to dalej prosta, wyważona gra, w której liczy się zręczne sterowanie jednostkami i planowanie strategicznych posunięć.

Akcja toczy się w odległej o 20 lat przyszłości. Światem rządzą dwa supermocarstwa: Chiny i Stany Zjednoczone. Europa i Rosja gdzieś się zapodziały i nie odgrywają żadnej roli w konflikcie. Trzecią siłą jest Armia Światowego Wyzwolenia. Ta potężna organizacja terrorystyczna ma broń masowej zagłady i nie waha się jej użyć. Chińczycy i Amerykanie współpracują, by pokonać AŚW. Klasyczna walka dobra ze złem, której ostateczny wynik jest oczywisty – wygrają Stany. Według autorów te założenia wcale nie wynikają z popytu na gry z terrorystami: opracowali podstawy fabuły na rok przed atakiem na World Trade Center.

Dowodząc każdą z armii, stosujemy odmienne strategie i używamy innych rodzajów broni. Chińczycy przejęli pałeczkę od Rosjan i polegają głównie na taniej, dobrze wyszkolonej piechocie i potężnych, ale powolnych jednostkach pancernych. Ich oręż jest tani, ale nie najlepszej jakości, co widać zwłaszcza po podstawowym czołgu. Doktrynę wojenną Chińskiej Armii Ludowowyzwoleńczej najlepiej ilustruje jej najpotężniejsza broń: Chiny rzucają na wroga pociski i rakiety jądrowe, które niszczą wszystko w okolicy wybuchu, a do tego pozostawiają skażenie radioaktywne.

Amerykanie to technokraci dysponujący sprzętem rodem z filmów science fiction. Ich piechota i pojazdy są droższe niż

Command & Conquer Generals[1]

[1] Ang. Dowodzenie i podbój: Generałowie. Wymowa: komand en konker: dżenerals



w innych armiach, ale prowadzą skuteczniejszy ostrzał i wytrzymują więcej trafień. Broń laserowa montowana na czołgach, orbitalny miotacz cząstek uderzający z chirurgiczną precyzją oraz doskonałe lotnictwo to kolejne atuty armii USA – niestety wyjątkowo drogie.

Armia Światowego Wyzwolenia jako jedyna nie potrzebuje prądu do zasilania swoich budynków. Dzięki temu odpada konieczność budowy elektrowni. Jednak bazy AŚW są dużo gorzej chronione niż u przeciwników. Terroryści rekompensują to sobie niezwykle tanim sprzętem i fanatycznymi wojownikami. Wykorzystują również rozmaite nieczyste sztuczki, takie jak zakamuflowane ciężarówki z wąglikiem, ludzkie bomby czy atak wściekłego tłumu cywili. Ciekawą cechą niektórych jednostek AŚW jest możliwość rozbudowywania ich na polu walki. Wystarcza, że czołg Grabieżca zbiera pozostałe po przeciwniku pakunki, a już wyrasta mu dodatkowa lufa, wzmacnia się pancerz albo rośnie siła strzału. Dzięki temu terrorystyczna armia szybko staje się zróżnicowana i wygląda jak poskładana z rozmaitych kawałków.

Command & Conquer Generals, choć pozostaje klasyczną grą strategiczną czasu rzeczywistego, korzysta z wielu ciekawych rozwiązań. Przede wszystkim piechota nie odgrywa już tylko roli mięsa armatniego. Nasi żołnierze zajmują budynki cywilne, a następnie zabarykadowani w nich prowadzą skuteczny ostrzał. By przejąć kontrolę nad punktem strategicznym, nie wystarcza najazd oddziału czołgów. Jeśli trafiają one na umocnionych żołnierzy z bronią przeciwpancerną, to po kilku chwilach zostają z nich surowce wtórne. Dlatego dobieramy oddziały w naszej armii w taki sposób, aby poradziła sobie z każdym zagrożeniem.

W Generalsach operujemy niewielkimi wyspecjalizowanymi oddziałami, a nie gigantycznymi armiami składającymi się z dziesiątków identycznych maszyn. To dobre rozwiązanie, bo nie uczymy się już mocnych i słabych stron 100 różnych jednostek, lecz koncentrujemy na kilku kluczowych zagadnieniach. By jednak zabawa nie była



POMYSŁY NA GENERAŁÓW SIĘ ZMIENIAŁY

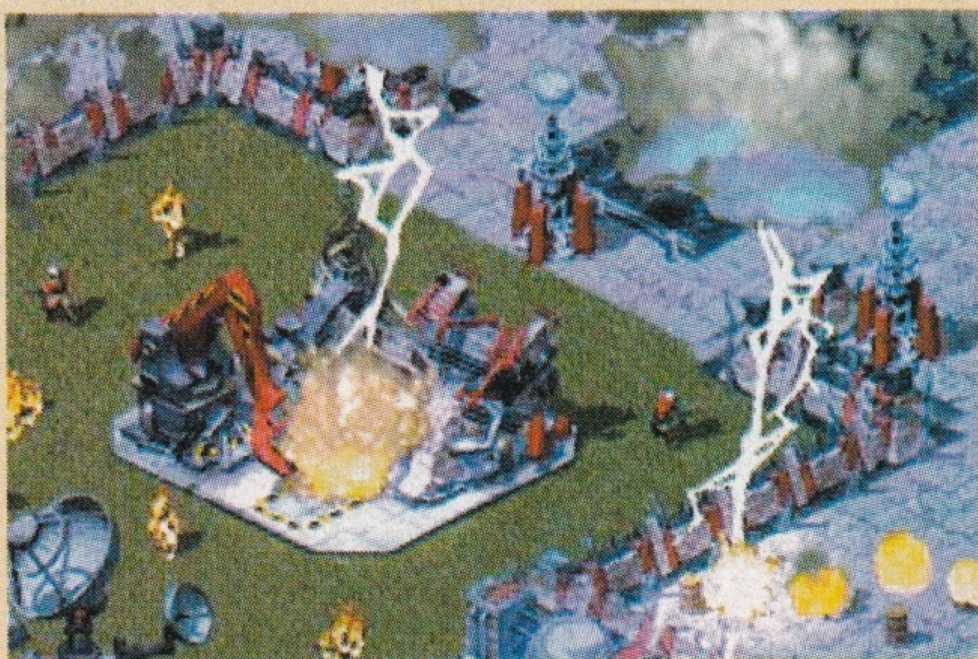
Koncepcja generałów zmieniała się w trakcie powstawania gry. Pierwotnie generał był jedną z występujących na polu bitwy jednostek. Na każdą ze stron konfliktu przypadało po trzech, a dokonywany na początku wybór jednego z nich miał decydować o metodach rozgrywki, bo każdy generał byłby wyposażony w inne umiejętności.
Ten pomysł został jednak zarzucony. Generałem jest po prostu gracz. W nagrodę za niszczenie jednostek wroga zyskujemy doświadczenie. Gdy mamy go odpowiednio dużo, otrzymujemy awans i punkty generalskie, które wydajemy na specjalne umiejętności charakterystyczne dla każdej z armii. Są to nowe jednostki, premie dla naszych oddziałów, dodatkowe sposoby zarabiania pieniędzy albo specjalne sposoby ataku. Dzięki nim tępimy wroga na przykład nalotami dywanowymi, zasadzkami rebeliantów oraz bombami wąglikowymi.
Umiejętności generalskie wzbogacają nasze możliwości. Dzięki nim stosujemy różne taktyki walki, nawet grając cały czas jedną stroną.


Ostrzał artyleryjski – prosty chiński atak. Nie jest szczególnie celny i silny, ale za to nic go nie powstrzymuje

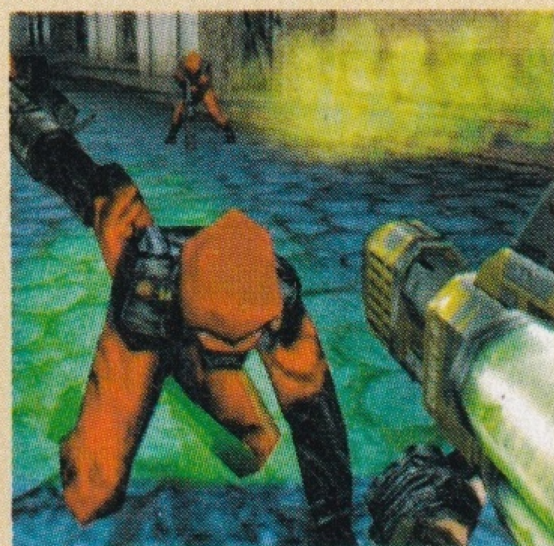

Tropiciel – amerykański spec od likwidacji piechoty wroga. Gdy nie strzela, jest niewidzialny


Zbieranie złomu – dzięki niemu do kasy terrorystów płyną dolary za każdy zniszczony pojazd wroga

DRZEWO RODOWE CZASU RZECZYWISTEGO


W Red Alercie Rosjanie wyładowywali się na USA

Generals to kolejna część długiej i znanej serii. Zaczęło się od gry Command & Conquer stworzonej w 1995 roku przez firmę Westwood Studios. W grze walczyły dwie frakcje – Global Defense Initiative (Globalna Inicjatywa Obronna, ci dobrzy) i Bractwo NOD (terroryści). Przez lata Command & Conquer stanowił wzorzec strategii czasu rzeczywistego. Na kolejne części nie trzeba było długo czekać, jednak autorzy zmienili zupełnie realia. W Command & Conquer: Red Alert uczestniczyliśmy w hipotetycznej wojnie pomiędzy Ameryką i Rosją sowiecką w połowie ubiegłego wieku. W serii wydano 11 gier i dodatków, a jeśli policzyć różnego rodzaju zestawy, z logiem Command & Conquer ukazały się 24 produkty. Ciekawostką jest C&C: Renegade. W tej strzelaninie 3D wcielamy się w komandosa GDI. Dzięki temu wszystkie budynki oglądane dotąd tylko z lotu ptaka nareszcie poznajemy od wewnątrz.


Renegade: co mi zrobisz, jak mnie trafisz?

za prosta, większość naszych pojazdów unowocześniamy. Na chińskich superczołgach Imperator montujemy bunkry dla piechoty, karabiny maszynowe oraz megafony, które... uzdrawiają pobliskie jednostki. Amerykańskie czołgi i wozy zwiadowcze dysponują robotami zwiadowczymi oraz szturmowymi. Niektóre pojazdy AŚW wyglądają i działają nieco inaczej dzięki zbieraniu złomu z rozbitych maszyn wroga. Do tego jednostki zdobywają w walce doświadczenie, dzięki czemu celniej strzelają i same się naprawiają.

Każda z trzech kampanii dla jednego gracza to tylko 7-8 misji. Między nimi nie oglądamy filmowych scenek z udziałem prawdziwych aktorów, z których słynęła seria. Teraz rozwój akcji prezentowany jest za pomocą programu gry i rozwiązanie to sprawdza się nieźle.

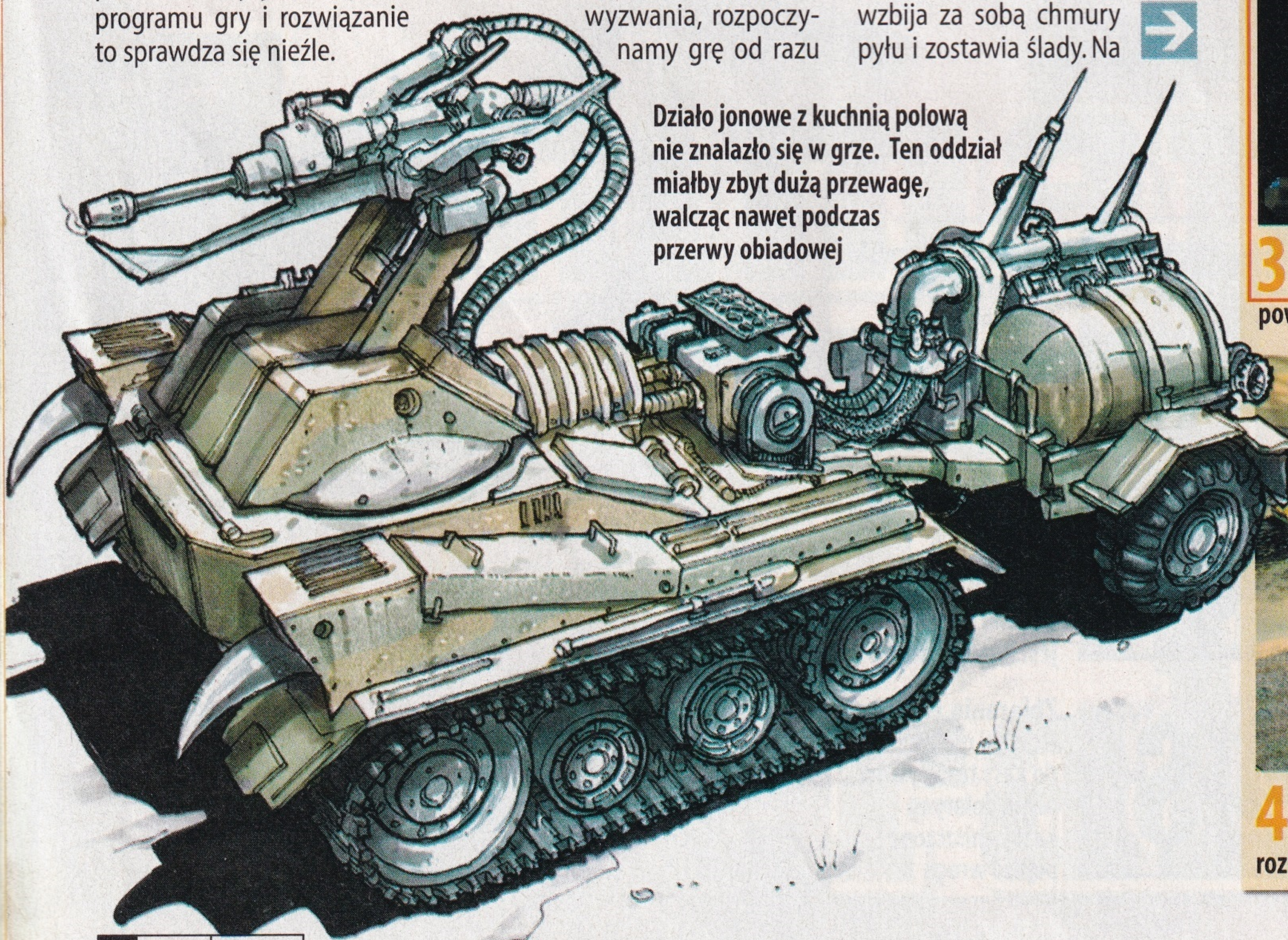
Dużo gorzej wypada scenariusz. Brak mu spójności i sensu, misje nie są ze sobą nijak powiązane. Zwykle chodzi o zrównanie wrogiej bazy z ziemią. Do tego na najniższym poziomie trudności, nazwanym nie wiedzieć czemu normalnym, niektóre scenariusze kończymy dosłownie w dwie minuty. Na przykład w szóstej misji kampanii chińskiej mamy doprowadzić agenta w określone miejsce. Jest on niewidzialny i wykrywają go tylko stanowiska Stingerów broniące celu misji. Jednak rakiety przeciwlotnicze to nieskuteczna broń przeciwko samotnemu człowiekowi, więc zabawa sprowadza się do wybrania agenta i wskazania mu celu na mapie. Gdy dochodzi on w pobliże Stingerów, misja kończy się sukcesem!

Jeśli chcemy prawdziwego wyzwania, rozpoczynamy grę od razu na wyższym poziomie trudności lub toczymy pojedyncze potyczki, w których sami ustalamy poziom przeciwnika.

Widać, że gra została stworzona głównie z myślą o zabawie w sieci. Armie są zrównoważone, a każda z nich wymaga nieco innego stylu gry.

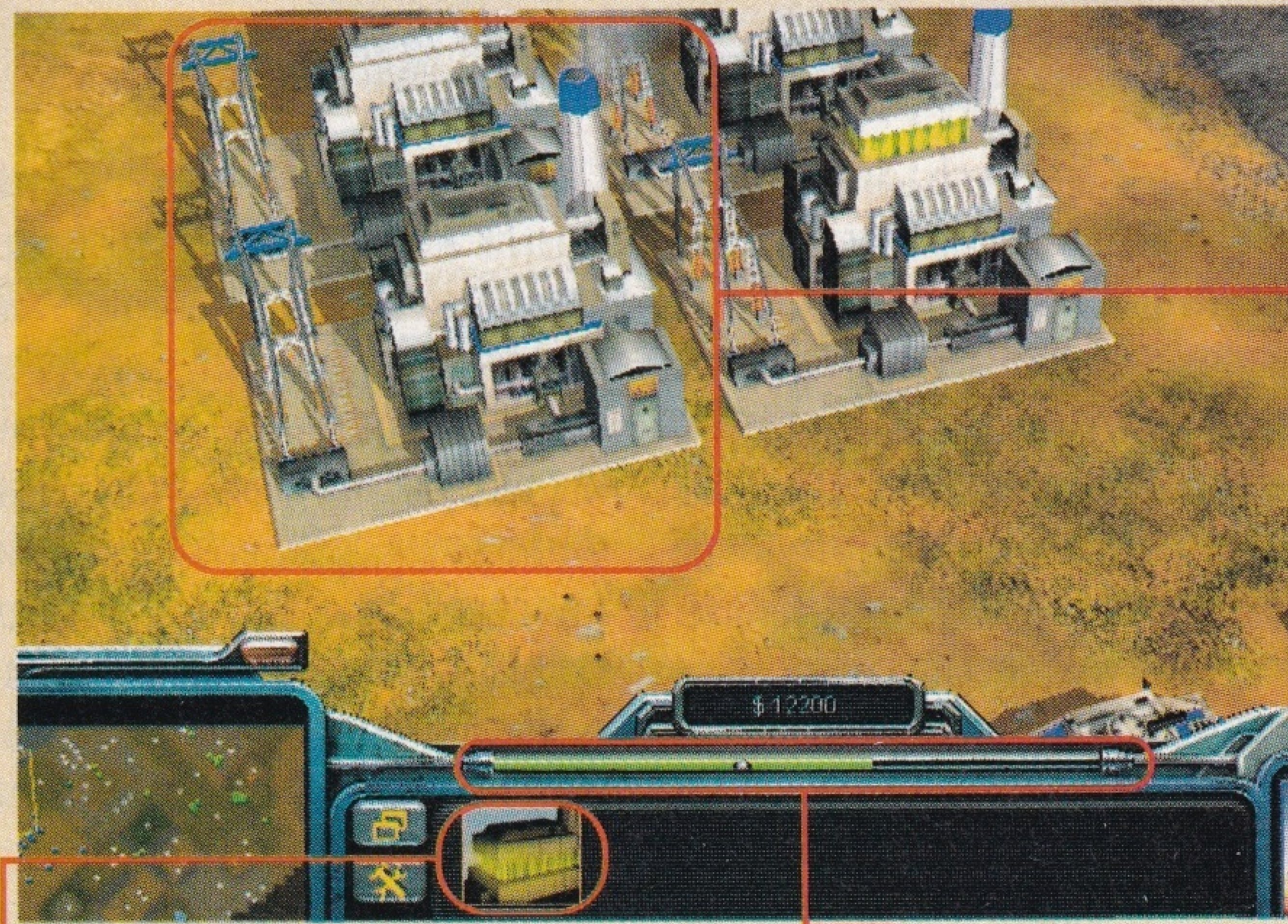
TECHNIKALIA

Command & Conquer Generals to najładniejsza strategia czasu rzeczywistego, jaka dotąd powstała. Jeśli nie liczyć strzelaniny Renegade, jest pierwszą grą w serii z całkowicie trójwymiarową grafiką. Każdy pojazd cieszy oko licznymi szczegółami. W zbliżeniu widzimy nawet kręcące się koła dżipów i gąsienice czołgów. Czołgi kołyszą się pod wpływem odrzutu przy każdym strzale, a pędzący samochód wzbija za sobą chmury pyłu i zostawia ślady. Na


Działo jonowe z kuchnią polową nie znalazło się w grze. Ten oddział miałby zbyt dużą przewagę, walcząc nawet podczas przerwy obiadowej



1 Każda ze stron występujących w grze ma jednostkę budowniczą. Chińczycy do stawiania budynków wykorzystują buldożery. Zaczynamy zawsze od centrum dowodzenia, wybierając je z listy



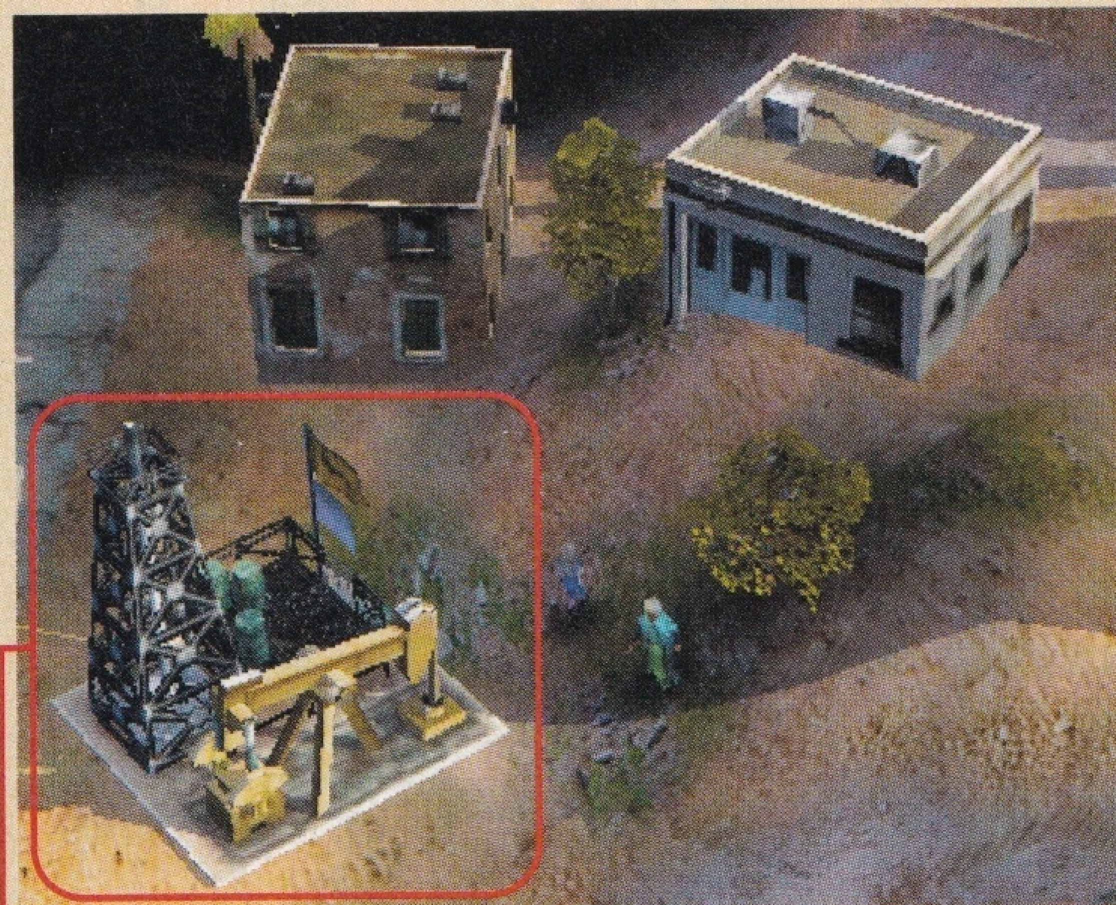
2 Chińczycy i Amerykanie potrzebują energii do zasilania fabryk i systemów obronnych. Jako drugą wznosimy więc elektrownię i szybko ją rozbudowujemy. W miarę potrzeb stawiamy następne



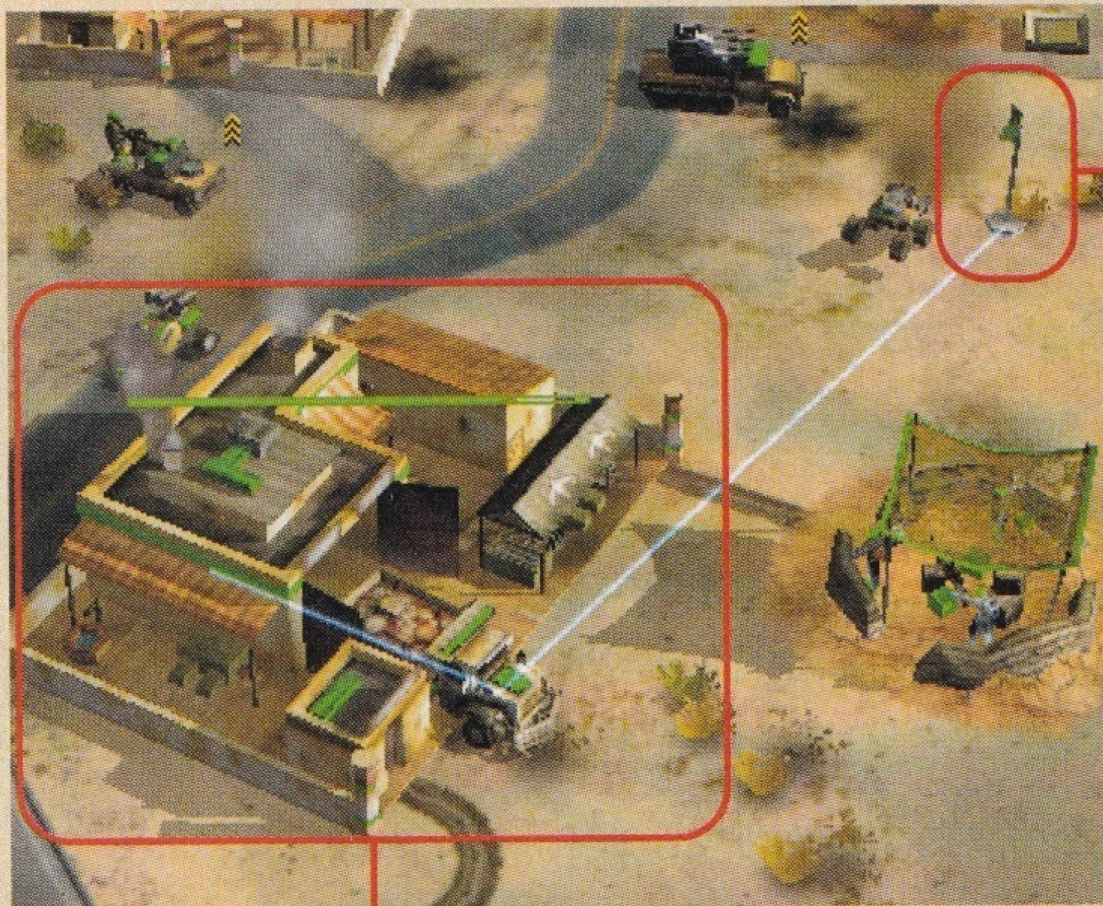
3 Terroryści polegają wyłącznie na zdobytym zaopatrzeniu. Tę pracę wykonują robotnicy umiejący również budować. Niestety są powolni i często ich tracimy. Dodatkowe wpływy daje czarny rynek


4 Każda jednostka AŚW zbiera złom pozostały po zniszczonych maszynach przeciwnika. Dzięki temu niektóre z oddziałów rozbudowują się, a inne od razu wymieniają złom na pieniądze

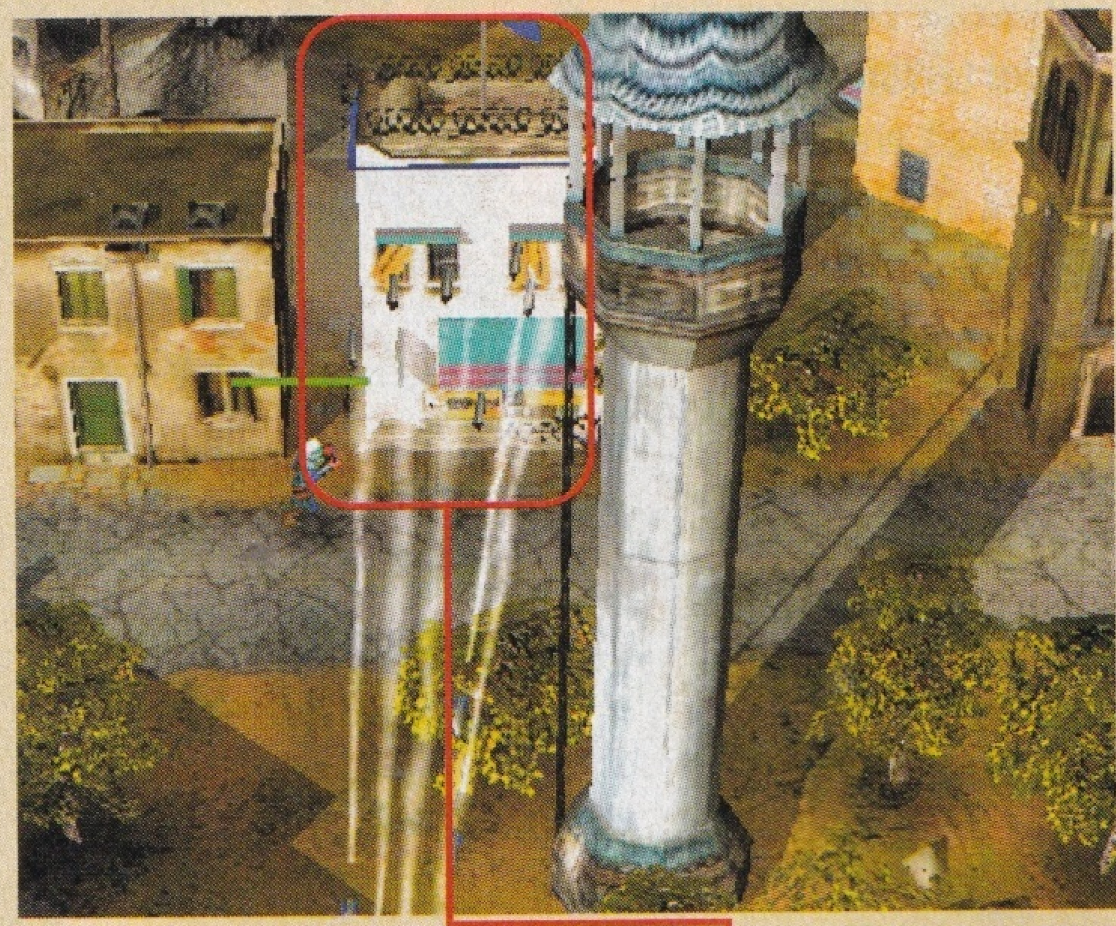
PRZEBIEG GRY



5 Aby dodatkowo zasilić nasze fundusze, przejmujemy kontrolę nad szybami naftowymi. Zazwyczaj są one rozmieszczone w strategicznych miejscach pola bitwy



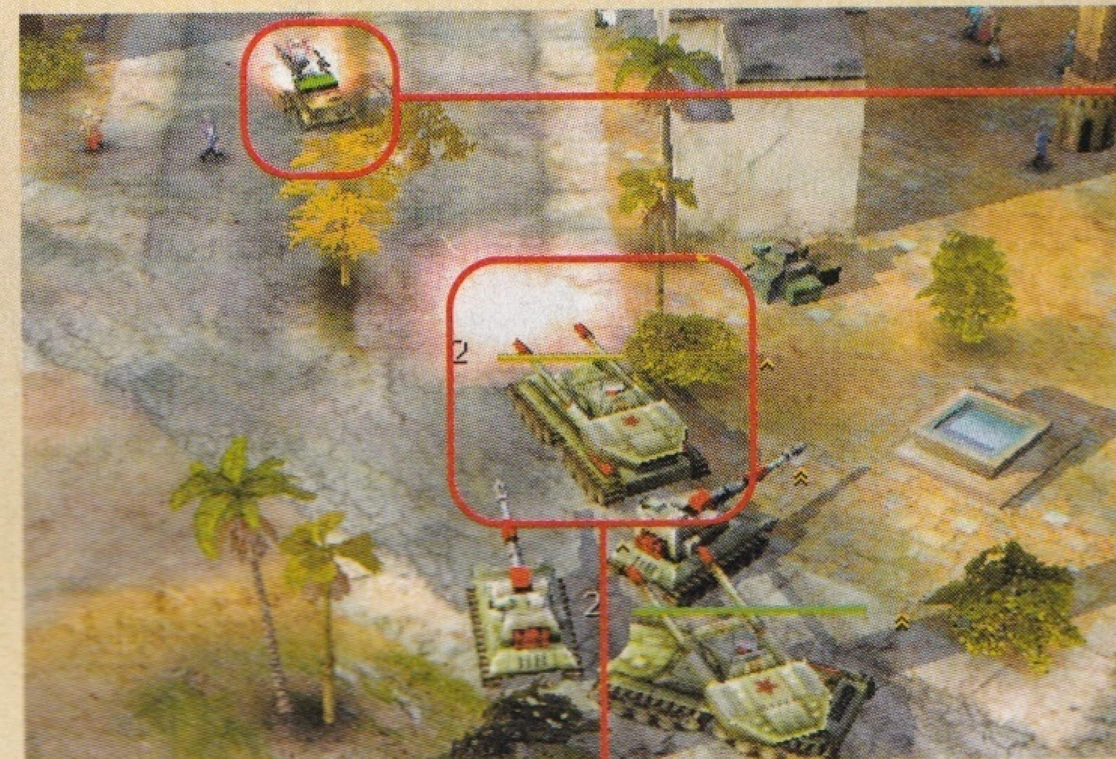
6 Handlarz bronią i koszary dostarczają nam wojsk. Naciskamy klawisz [R] i wskazujemy miejsce, w którym mają się gromadzić nowo powstałe jednostki



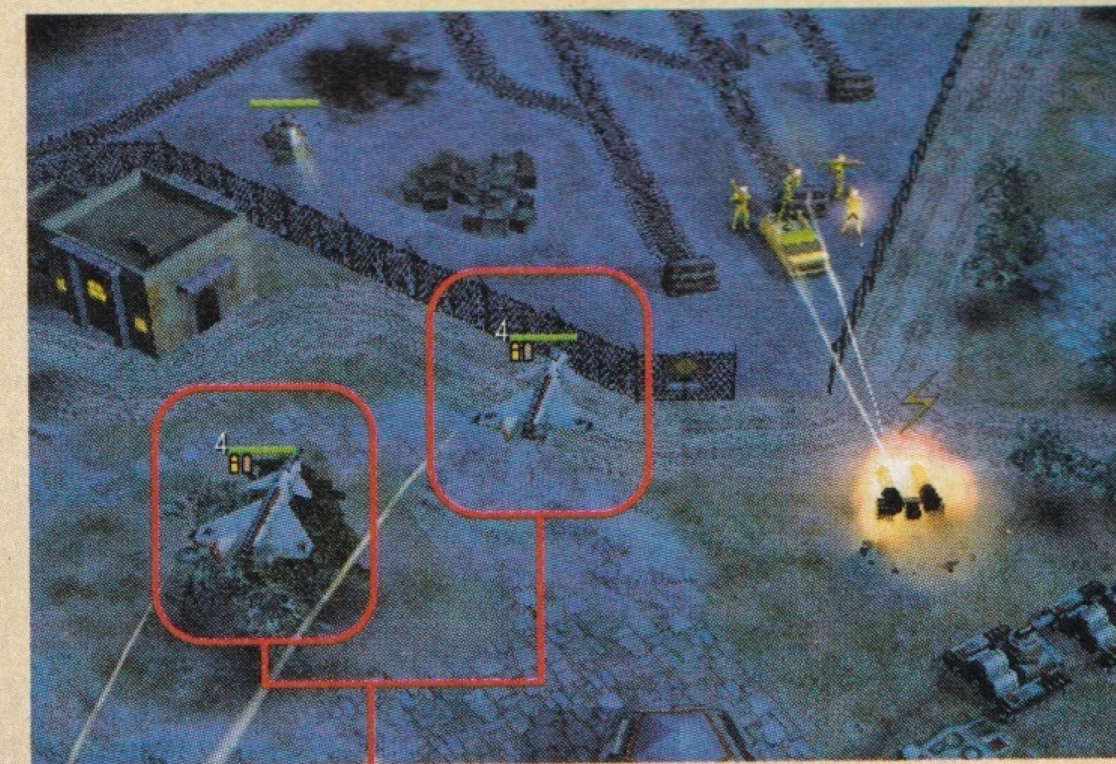
7 Piechota zajmuje budynki cywilne w pobliżu punktów strategicznych, dzięki czemu mamy nad nimi kontrolę. Mieszamy strzelców i żołnierzy z bronią przeciwpancerną



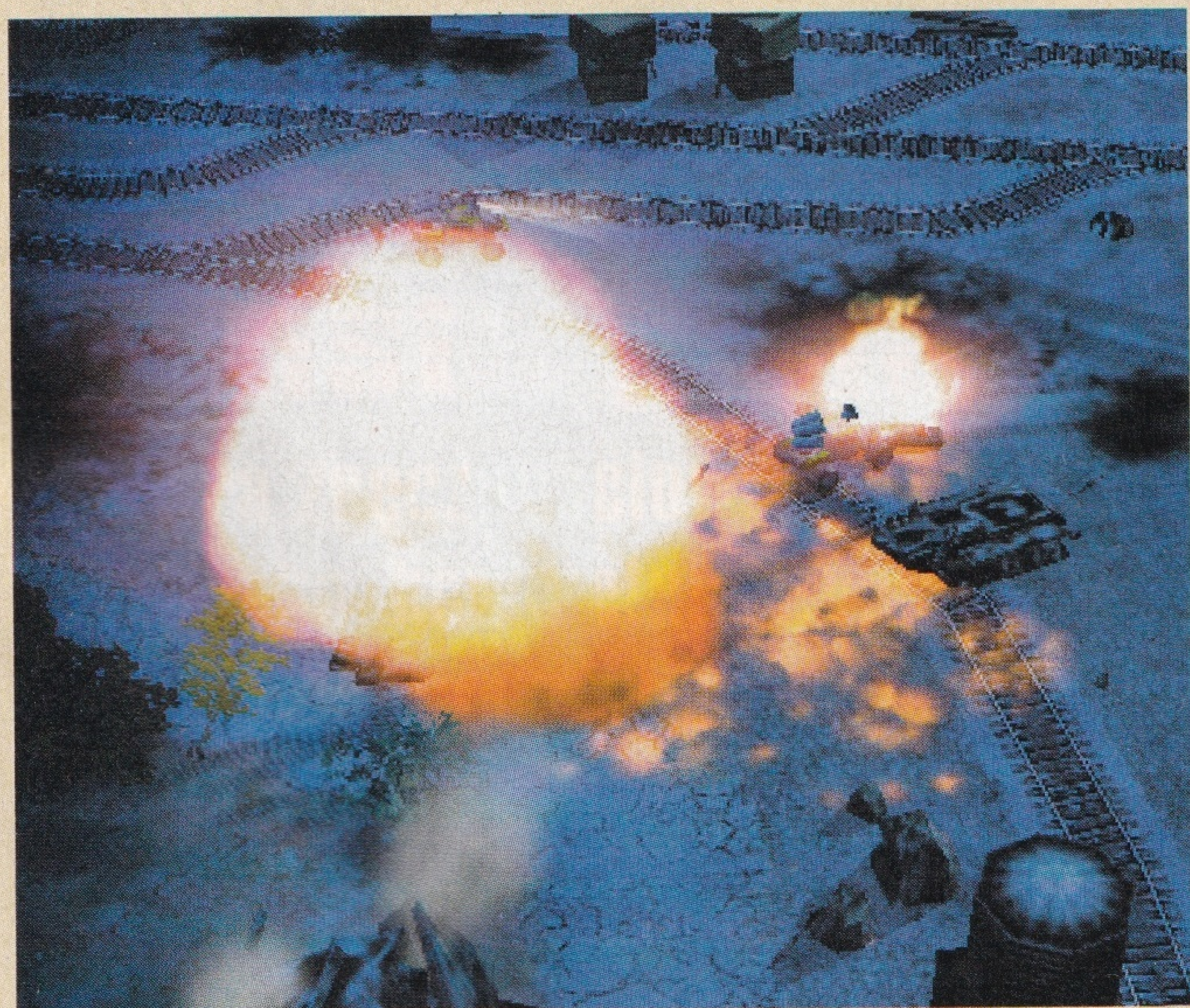
8 Lekkie i zwinne pojazdy terenowe Humvee nadają się nie tylko do zwiadu, ale także do szybkiego transportu piechoty na duże odległości. Niestety mają słaby pancerz, więc przeciwnik łatwo zamienia je w kupę złomu



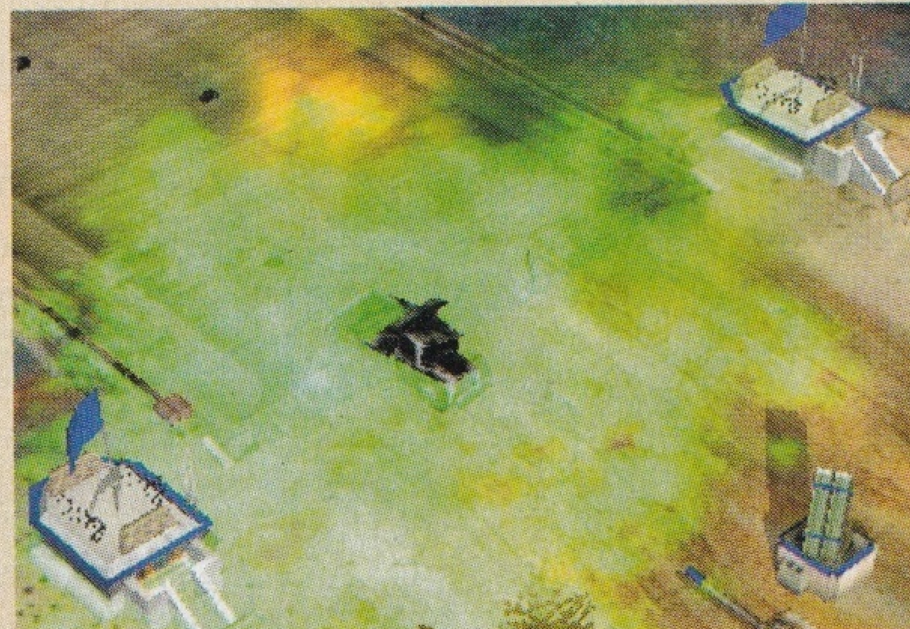
9 Ciężkie pojazdy kilkoma wystrzałami demolują składającą się z lekkich jednostek obronę wroga



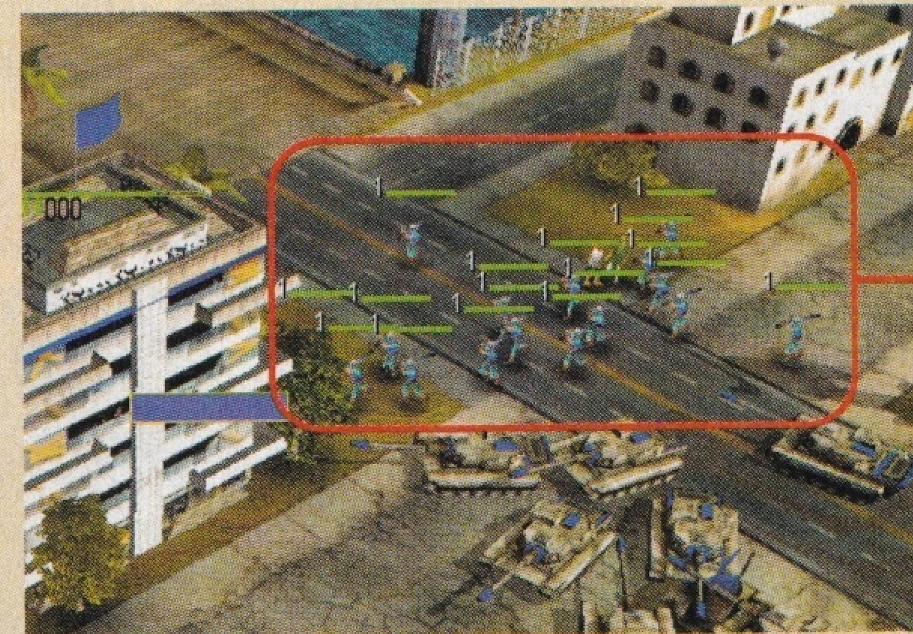
10 Lotnictwo wspomaga atak lądowy. Sprawdzamy, czy w miejscu akcji nie ma obrony przeciwlotniczej



11 Każda strona dysponuje superbronią. Chińczycy nie przejmują się skutkami użycia swoich pocisków atomowych. Pozostające po wybuchach skażenie jest zabójcze dla piechoty, tak jak po Deszczu SCUD-ów wystrzeliwanym przez AŚW



12 Terroryści używają broni biologicznej. Ciężarówka z bombą wąglikową zabija każdego człowieka w okolicy jej wybuchu



13 Przypisujemy grupom jednostek klawisze numeryczne. Naciskając odpowiedni numer, szybko wybieramy potem oddział



14 Jednym z najbardziej widowiskowych wydarzeń w Generalsach jest zniszczenie tamy. Potężna fala powodziowa znosi wszystko na swojej drodze, zmieniając wygląd krajobrazu i równowagę sił. Tamę niszczymy tylko raz w każdej kampanii. Elementem występującym we wszystkich misjach są pociągi

Zajadłe ataki imperialistycznych śmigłowców szturmowych spokojni terroryści z ASW obserwują z wyrzutem. I gotową do strzału wyrzutnią Stingerów

pancerzach uszkodzonych maszyn widać rysy i pęknięcia, zaś ranni chwieją się na nogach i poruszają wyraźnie wolniej niż zdrowi.

Jeszcze większe wrażenie robią plenery, w których toczy się walka. W miastach podziwiamy różnorodne budynki, po ulicach chodzą cywile i jeżdżą zwykłe samochody. Bierzemy udział w misjach nocą i dniem, ale pora doby i oświetlenie nie wpływają na działanie jednostek.

Świat Generalsów jest interaktywny. Drzewa i płoty padają pod ciężarem naszych czołgów, niemal każdy budynek daje się zniszczyć, a cywile uciekają, gdy tylko słyszą strzały.

Kolejnym mocnym punktem oprawy graficznej są efekty specjalne. Jeśli mamy odpowiednio szybkiego peceta z dobrym akceleratorem 3D, widzimy cienie rzucane przez każdy obiekt. Wystrzały i wybuchy prezentują się doskonale, więc z przyjemnością oglądamy starcia. Zwłaszcza efekty działania broni specjalnych, takie jak wybuch atomowy czy salwa z miotacza cząstek, są imponujące.

Filmy oglądane między misjami wyglądają dobrze, ale nie daje się ich przerwać, co jest mocno denerwujące. Zwłaszcza podczas oglądania ich po raz piąty.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór jednostki lub budynku, wydanie rozkazu, z klawiszem [alt] – dodanie punktu do trasy jednostki
Prawy przycisk myszy – rezygnacja z wyboru, przytrzymany przesuwa mapę
Trzeci przycisk myszy – obrót mapy
Kółko myszy – przybliżanie i oddalanie widoku
[ctrl] [1] do [0] – przypisanie oddziału do klawisza
[1] do [0] – wybór oddziału przypisanego do klawisza
[esc] – menu opcji gry

POLSKA WERSJA

Wydawca przetłumaczył tylko napisy, więc dźwięków słuchamy w wersji angielskiej. Są one dobrej jakości, choć **GRY** wolałyby wersję polską.

W tłumaczeniu jest parę błędów. Na ekranie doboru gry wieloosobowej skrót wyrazu maksymalnie raz pojawia się jako maks, a raz jako max. Jest nam tym bardziej przykro, że błędy te zatwierdził jeden z redaktorów **GIER**, który testował Generalsów przed premierą.

Nie zatwierdził jednak braku polskich znaków podczas pogawędek. W poczekalni i podczas gry używamy języka polskawego, co jest skandalem!

WERDYKT

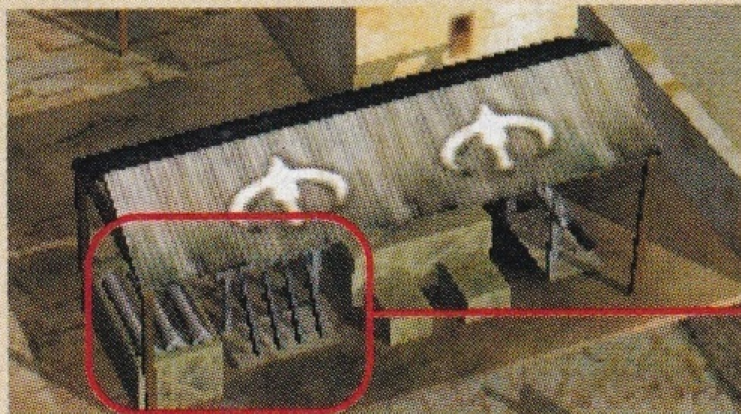
Generals to dobra gra, zarówno dla fanów strategii, jak i dla nowicjuszy. Tym pierwszym spodobają się zrównoważone, a zarazem zróżnicowane armie sprawdzające się w trybie dla wielu osób. Początkujących zaś przyciąga prosta rozgrywka i piękna oprawa. Nietrudno nauczyć się podstaw dowodzenia, ale osiągnięcie mistrzowstwa wymaga długiego treningu.

Wady gry to za krótka i nieciekawa kampania dla jednej osoby oraz wysokie wymagania sprzętowe. Na wolniejszych pecetach Generalsi wyglądają brzydko i nie działają płynnie. Wielu osobom psuje to zabawę.

DETALE



Wybuchy to małe arcydzieła. Eksplozja pojazdu rozrzuca wokoło mnóstwo płonących i dymiących części. Nawet spadający na ziemię żołnierze wzbijają kłęby kurzu



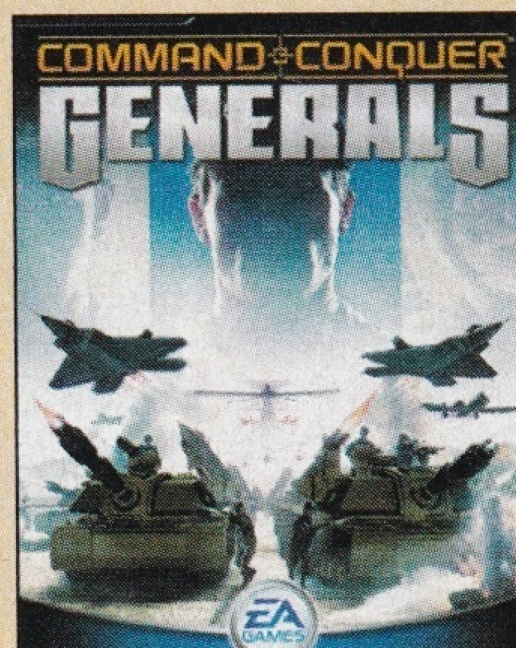
Oglądając budynki, podziwiamy dbałość o szczegóły, takie jak kręcące się wywietrzniki czy stojaki z bronią



Jednostki zdobywają doświadczenie i zyskują wyższe rangi. Ich poziom poznajemy po liczbie krokiewek

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

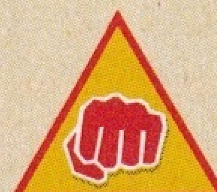
Command & Conquer Generals



Producent: Electronic Arts
Wydawca w Polsce: Cenega Poland







platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla początkujących

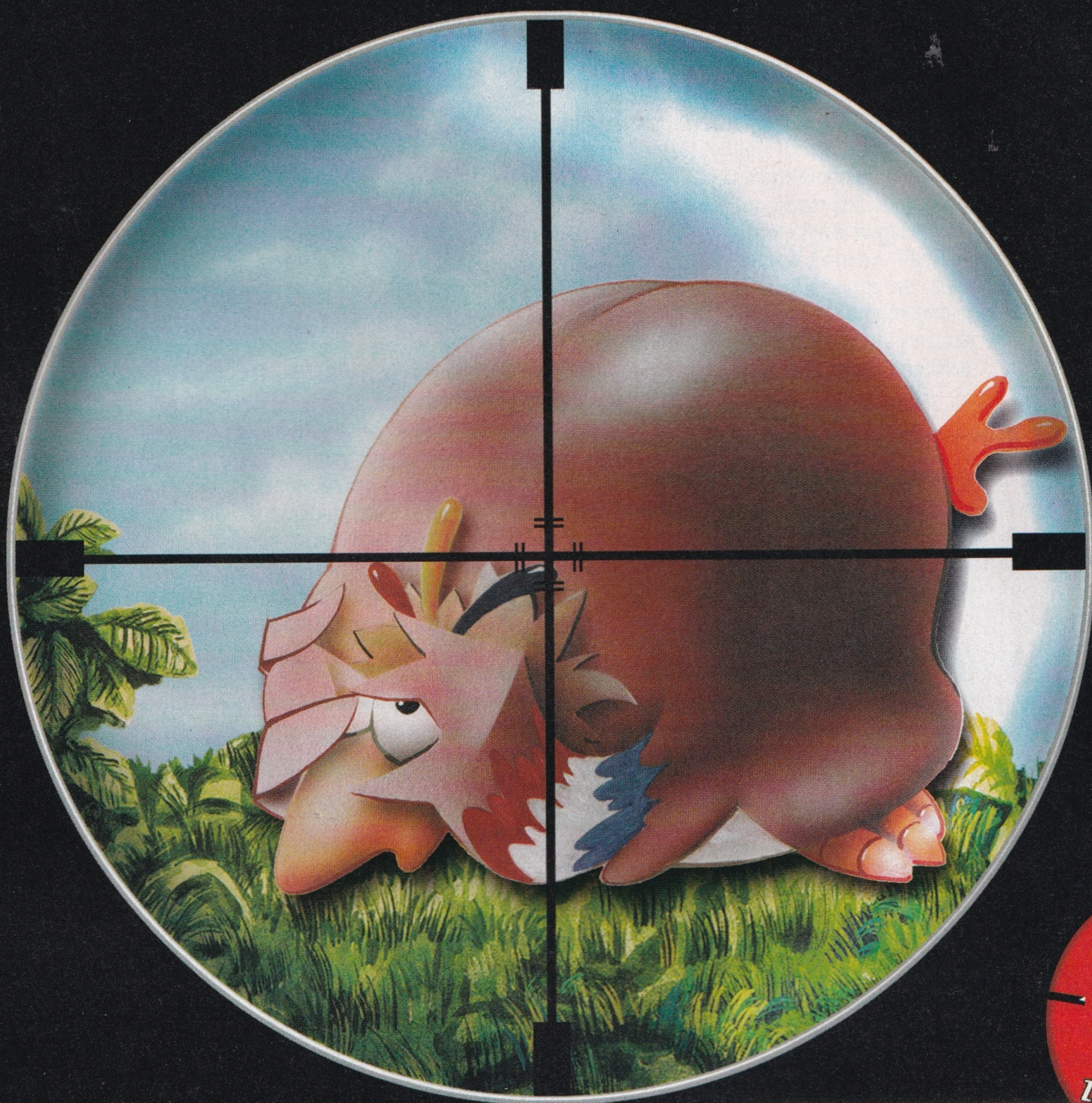
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**

Generals to świeża krew, której ta seria strategii potrzebowała od dawna. Gra piękniejsza od innych, łatwa i przyjemna dla żółtodziobów, równe pole bitwy dla weteranów. Ale samotni gracze bez mocnego sprzętu się zawiedli

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,33**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,29**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,63**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1,55 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,26**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,26**
Cena/Jakość	**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**139,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**115,99 zł**	Timsoft, Koszalin, tel. (0 prefiks 94) 346 11 56
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139,90 zł/4,26 = 32,84 = niedostateczna	

CZAS ODkurzania!



SUPER CENA
19,90
ZA DOBRĄ GRĘ

Kurka Wodna 2
Zemsta pana Franka

- Gra zręcznościowa nie dla kurczaków
- Ko-ko-konkretnie wypierzona grafika speców od animacji
- Rozgdakane poziomy, jajcowne bonusy, odlotowe kurki
- Zaprasza jednoosobowa organizacja Pan Franek Przeciwko Kurakom

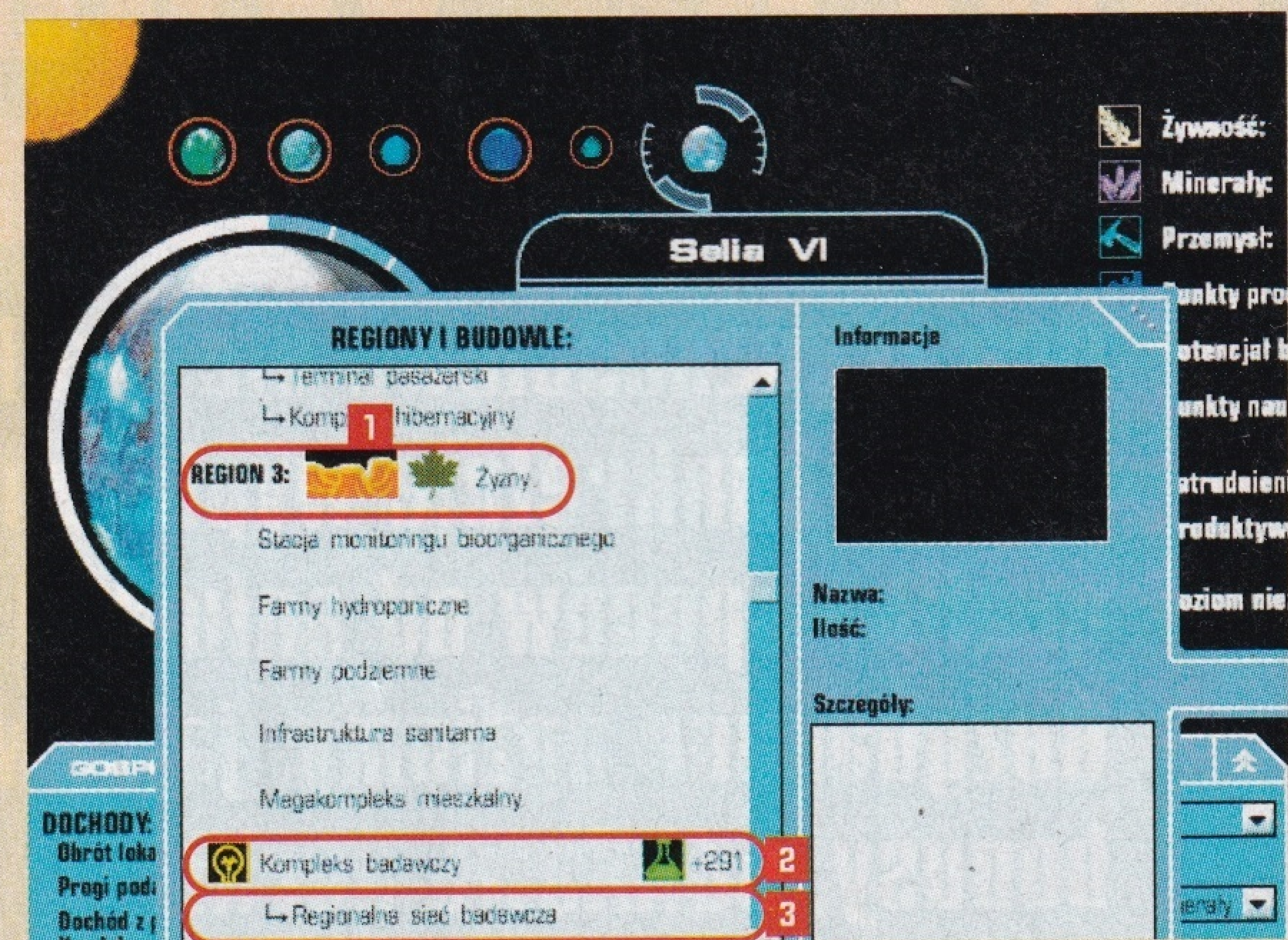


Master of Or

Ang. Władca Oriona. Wymowa: master of orajon. Orion to charakterystyczny gwiazdozbiór na zimowym niebie. W grze Orion jest centralnym układem gwiezdnym, zamieszkanym przez najbardziej zaawansowaną cywilizację



1 Wskazując układ gwiezdny, dowiadujemy się, jakie państwa go skolonizowały i jakie w nim są floty. Dzięki korytarzom szybko poruszamy się między układami



5 Planety dzielą się na regiony 1, których liczba zależy od wielkości globu. W każdym budujemy do dwóch kompleksów 2 biologicznych, naukowych, wydobywczych, przemysłowych, rządowych i militarnych. Ich wydajność podnoszą liczne ulepszenia 3

ion 3

Gra strategiczna | Awantura w galaktyce Oriona wisi na włosku. Nie należy on do przewodniczącego jej senatu, bowiem ten jest kompletnie łysy. Akcja gry wolno się rozkręca, ale wsysa z siłą czarnej dziury

TREŚĆ GRY

Kosmos w sektorze Oriona tylko na pozór jest pusty i spokojny. Gdy wychylamy się z naszego układu gwiezdnego, okazuje się, że o znajdujące się tam planety toczy się zażarta walka.

Od wydarzeń z poprzedniej części gry minęło 10 tysięcy lat. Imperia powstały i upadły, stoczono wiele wojen. Kosmos wygląda jednak, jakby cywilizacje wyszły dopiero co z kraterów. Każda ma po jednej planecie i niewielkiej flocie, a większość galaktyki pozostaje pusta.

Zagospodarowujemy bezludne planety. Te o korzystnym klimacie szybko przystosowujemy do potrzeb naszych poddanych. Prędzej czy później zasiedlamy też te o niekorzystnych warunkach. Wtedy przeznaczamy na zmianę atmosfery spore kwoty.

W gospodarce pomagają badania prowadzone przez naszych naukowców. Postępują one dwustopniowo. Najpierw odkrywamy następny poziom w jednej z sześciu dziedzin, a potem opracowywany konkretny wynalazek z tego poziomu. Część odkryć różni się w innych cywilizacjach.

Takie rozwiązanie skłania do współpracy z innymi państwami. Służy temu dyplomacja prowadzona dwustronnie lub na forum senatu. Umowy dwustronne dotyczą sojuszy, wymiany technicznej i handlowej. Prawa senatu dotyczą całej galaktyki, na przykład ustalają dni wolne od pracy. Nie musimy się im jednak podporządkować.

Szpiedzy wykradają to, czego nie wynajdują naukowcy i nie zdobywają dyplomaci. Trenujemy ich w sześciu specjalnościach. Oprócz wykradania wynalazków zajmują się między innymi sabotażem i zabijaniem bohaterów służących innym państwom.

Gdy wybucha wojna, bitwy rozgrywamy w czasie rzeczywistym. W walkach flot dowodzimy liczącymi do 18 okrętów zespołami, których na polu bitwy może być kilkadziesiąt. Jednak bitwy na taką skalę są rzadkie.

Podczas bitew naziemnych jesteśmy statystami. Po wydaniu rozkazów obserwujemy postępy naszych żołnierzy. Gęsto zaludnione lub dobrze umocnione planety zdobywamy przez kilka tur region po regionie.

Tytuł władcy Oriona zdobywamy drogą militarną, dyplomatyczną albo naukową. W tym pierwszym wypadku podbijamy wszystkie państwa galaktyki. Zwycięstwo dyplomatyczne polega na pokonaniu Orionidów w senackim głosowaniu na przewodniczącego. Ostatnim sposobem jest znalezienie pięciu ukrytych w galaktyce technologii Antaran. Ukryto je na niewidocznych na początku planetach bronionych przez Strażników, potężne statki wystawione przez Orionidów.

TECHNIKALIA

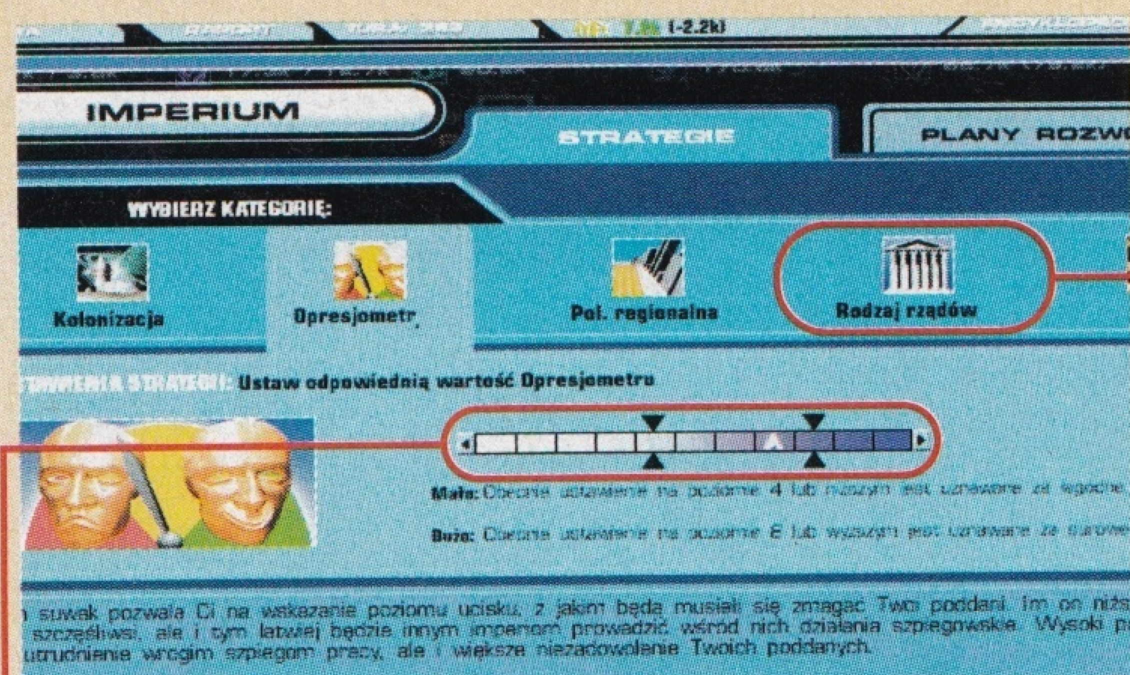
Trzecia część gry wygląda niewiele lepiej niż pierwsza, powstała 10 lat temu. Zestawy kulek i kresek, mnóstwo tabelek i ramek to niemal cała oprawa graficzna. Jaśniejszym punktem są wizerunki przedstawicieli 16 gatunków istot, wyglądające nadzwyczaj oryginalnie. Ich animacje widzimy podczas dyplomatycznych spotkań. Towarzyszą im dialogi w językach opracowanych specjalnie dla każdej rasy. Brzmią całkiem dobrze.

Teksty pojawiające się na ekranie są nieczytelne, bowiem fatalnie dobrano czcionkę. Pogrubione litery tworzą czarne plamy, zwykle zlewają się ze sobą lub są nieostre. Czytanie tekstu bardzo męczy wzrok.

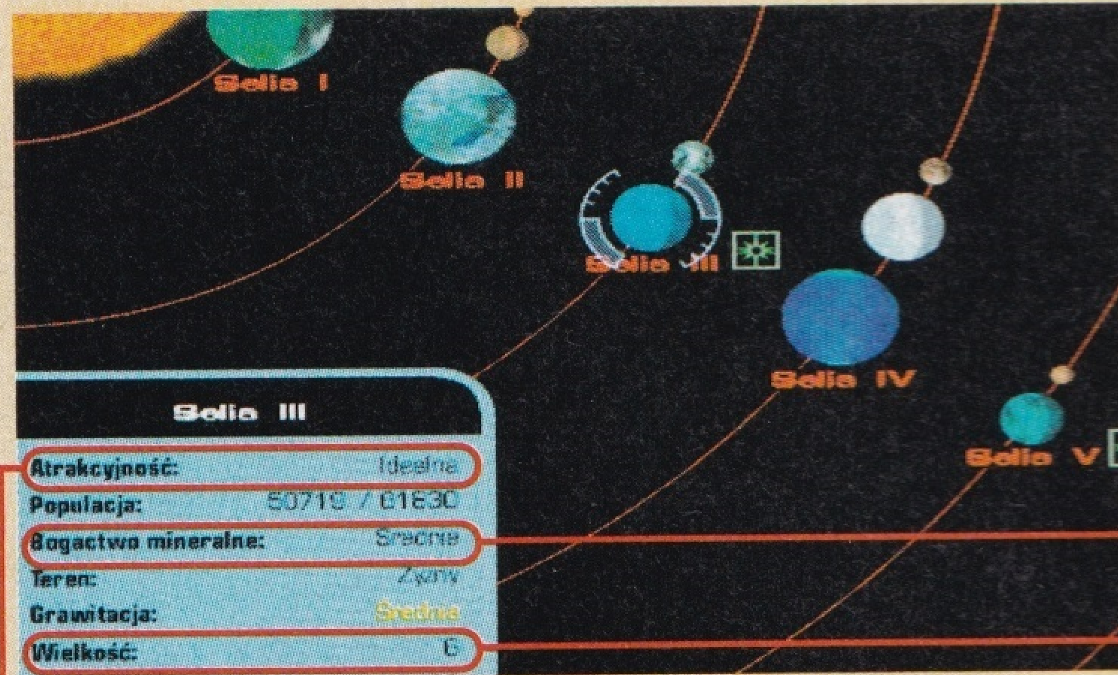
Możliwości przystosowania gry do naszych potrzeb są imponujące. Zmieniamy zdolności rasy, rozmiar i zasobność galaktyki, warunki zwycięstwa.

Gdy zaczynamy rozgrywkę, określamy ogólne zasady działania państwa. Póki jest ono małe, doglądamy każdej planety i czuwamy nad szczegółami. Później pozwalamy kierować planetami komputerowi. Koncentrujemy się na najważniejszych sprawach, dowiadując się z przejrzystego raportu o wydarzeniach w państwie. Zawsze jednak możemy

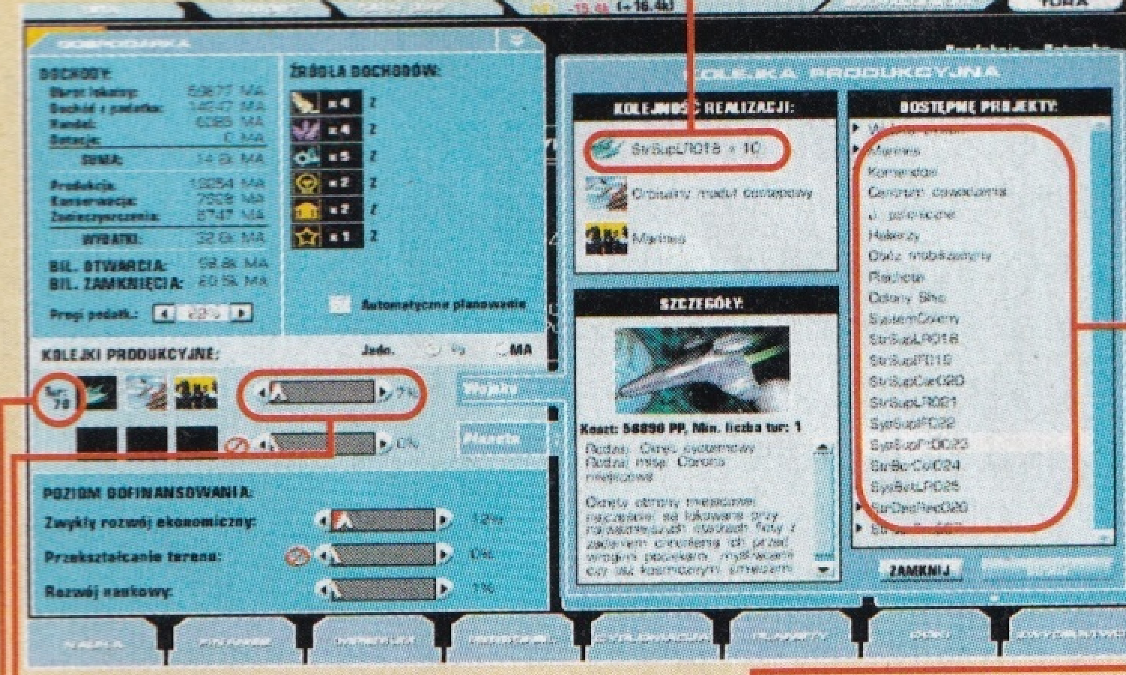
PRZEBIEG GRY



2 Na ekranie imperium wydajemy ogólne zarządzenia. Tu między innymi zmieniamy ustrój, a także ustawienia opresjometru – jedynego narzędzia do łapania szpiegów



3 Na początku gry zasiedlamy tylko planety mające idealne warunki rozwoju dla naszej cywilizacji. Potem zwracamy uwagę na zasoby minerałów i rozmiar



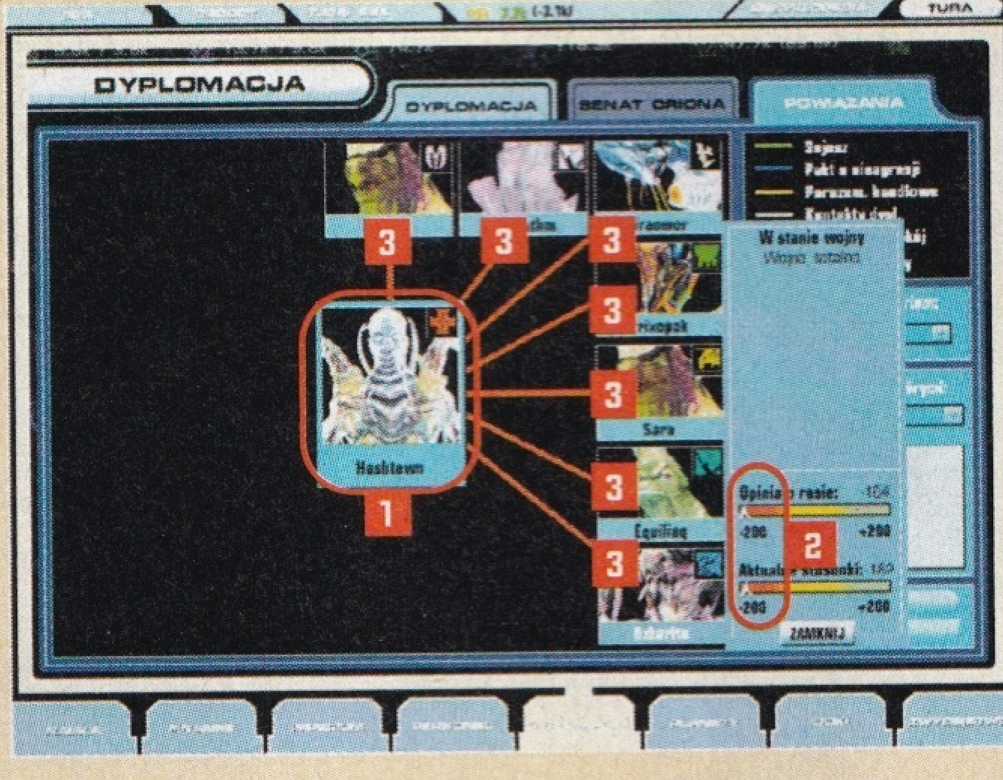
4 Na planecie produkujemy wojska. Ustawiamy je w kolejce produkcji po kilka sztuk. Widzimy termin końca prac i wielkość wydawanego na nie budżetu



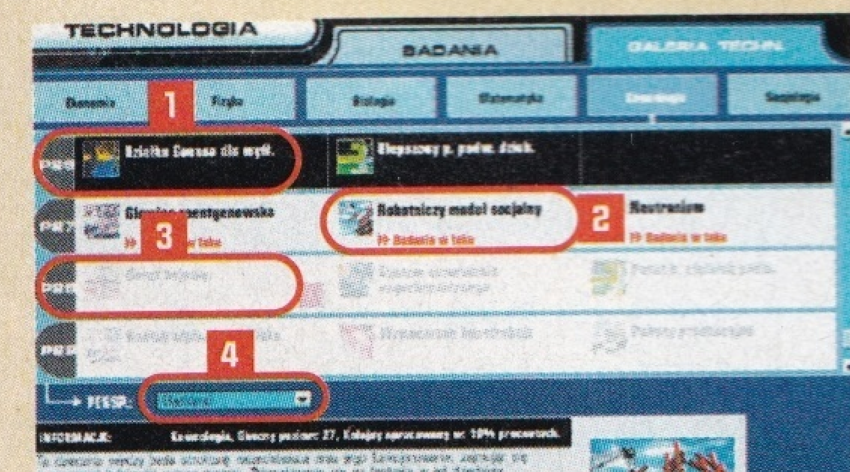
6 W budżecie ustawiamy wydatki na badania naukowe, rozwój armii, rozwój planet i tłumienie zamieszek. Bilansujemy też dochody z wydatkami



7 W zarządzaniu państwem pomaga rada stanu. Tworzą ją bohaterowie. Mają oni pewne zalety wpływające na całe państwo, ale ich usługi kosztują



8 Pasożyty 1 budzą zapiekłą nienawiść 2 innych nacji. Zupełnie nie znają się na dyplomacji, a poza tym, no cóż, są pasożytami. Dlatego grając nimi, najlepiej nie zaczynać kontaktów dyplomatycznych, by nie zrozumiano nas opacznie. Zamiast polepszyć stosunki, zazwyczaj je pogarszamy, a wrogów nigdy nie brakuje 3



9 Naukę podzielono na sześć dziedzin. W każdej są wynalazki opracowane 1, opracowywane 2 i odkryte 3. Klikając na pasek 4, oglądamy odkrycia przeciwników



10 Wynalazki stosujemy w projektach statków. Wybieramy kadłub 1, klasę 2 i przeznaczenie 3 projektu. Po dobraniu osprzętu 4 uruchamiamy produkcję



11 Statki testujemy w bitwach. Podczas walk wskazujemy zespoły statków przeciwnika 1, które chcemy zaatakować. Nie wszystkie widać od razu, bowiem część używa powłok utrudniających ich wykrycie. Mając jednak tak silną salwę 2, nie martwimy się przeciwnikiem z liczniejszą flotą. Bitwy rozstrzygane są w określonym czasie 3

DETALE



Nowi Orionidzi osiedli w układzie Oriona przewodzą senatowi, mają wielką flotę i przewagę techniczną, dzięki czemu nikt im nie podskakuje. Wobec pozostałych ras zachowują się z dystansem



Ludzie są mało wytrzymali i słabo radzą sobie z przekształcaniem środowiska. Znakomicie prowadzą interesy i są bardzo sprytni, dzięki czemu sprawdzają się jako doskonali szpiedzy



Silikoidzi podczas licznych konfliktów w galaktyce byli zagrzebani pod ziemią i tak im zostało. Nic dziwnego, że są znakomici w wydobywaniu surowców i przekształcaniu środowiska



Ithkul to rasa pasożytów stworzona przez Antaran, aby zaszkodzić innym rasom, która wymknęła się stwórcom spod kontroli. Są doskonałymi wojownikami, dobrymi robotnikami i naukowcami

zmienić rozkazy komputera lub powrócić do ręcznego zarządzania.

Komputerowym asystentom zdarzają się jednak wpadki. Gdy chcemy automatycznie stworzyć okręt do niszczenia planet, ale nie mamy służącej do tego broni, gra nie zwraca na ten istotny brak uwagi i proponuje nam projekt statku bojowego... pozbawionego uzbrojenia.

Obsługa jest prosta i na ogół wygodna. Na kilku ekranach zmieszczono masę opcji i informacji. Wygląda to nieładnie, ale wszystko jest czytelne. Podczas pierwszego uruchomienia gry kontekstowy przewodnik oprowadza nas po każdym ekranie. I jak każdy przewodnik trochę nudzi, bo komunikuje się z nami tylko za pomocą tekstu.

Dziwna jest również zasada, że po włączeniu wyborów na przewodniczącego senatu jako jednego z warunków zwycięstwa przegrywamy nawet wtedy, gdy nie zasiadamy w zgromadzeniu. A przecież jako buntownicy z wyboru nie powinniśmy zależeć od decyzji organizacji, z której zdaniem się nie liczymy. Z drugiej strony gdyby autorzy postąpili zgodnie z logiką, przekreślilibyśmy sensowność tego warunku zwycięstwa.

Szanse każdej z ras są wyrównane, choć gra się nimi zupełnie inaczej. Pasożyty, które wyglądają na doskonałą rasę, mają trudne życie w gęsto zasiedlonej galaktyce. Kompletnie nie znają się na dyplomacji, więc każde spotkanie z nową cywilizacją oznacza dla nich nową wojnę. Dopiero w ogromnej galaktyce z zaledwie kilkoma państwami ich przewaga staje się przygniatająca.

Przy przełączaniu do Windows i zapisie gry ujawnia się poważna wada techniczna. Na skutek błędu DirectX zdarza się, że znikają wszystkie zapisane stany gier. Utrata kilkuset tur rozgrywki jest bolesna. To nie powinno się zdarzać!

POLSKA WERSJA

Polonizacja została wykonana w większości poprawnie. Wydaje się jednak, że zabrakło redakcji i testu ostatecznej wersji. Pewnie dlatego w raportach informujących o wynikach nie ma napisu „Zwycięstwo", na ekranie dyplomacji czytamy „z dnia na dzieńprzybywamy", a w spisie treści encyklopedii „godpodarka" i „Funkcj. Galaktyki". Sporo jest także błędów interpunkcyjnych.

Słuchamy także kwestii mówionych po polsku. Zostały one przetłumaczone dobrze i są odczytywane bez błędów.

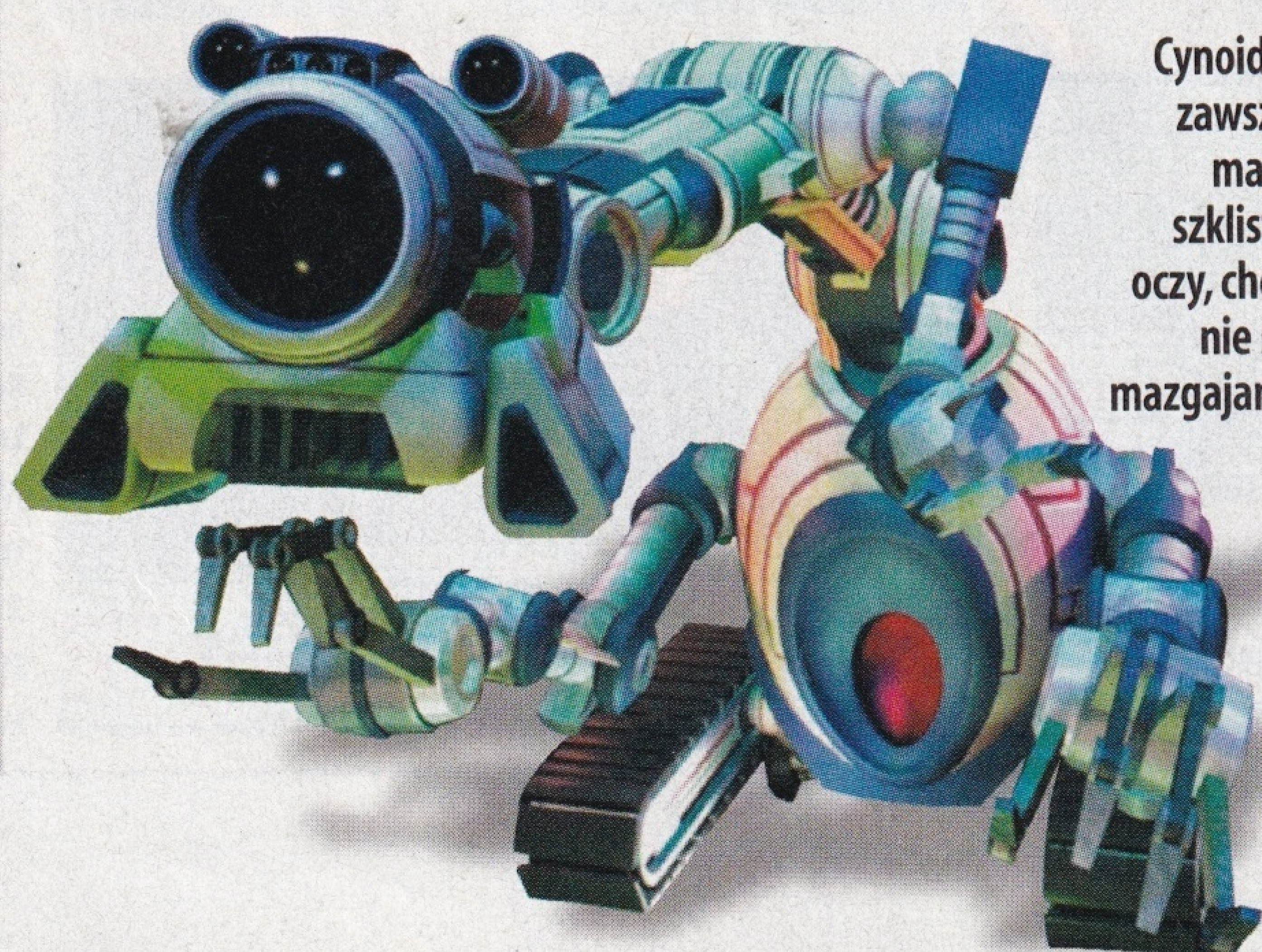
Nie wiadomo, czemu polski wydawca nie przetłumaczył całego pliku readme.txt, który w części angielskiej zawiera mnóstwo pożytecznych informacji o zależnościach panujących w świecie Oriona. Po polsku jest tylko niewielka część tego pliku zawierająca kilka podstawowych rad.

WERDYKT

Master of Orion 3 stanowi dowód, że gry oparte na dobrym pomyśle obywają się bez dobrej grafiki. Od tej strategii trudno się oderwać! Programiści z firmy Quicksilver stworzyli fascynujący świat, który powstaje od nowa za każdym razem, gdy rozpoczynamy grę. Zmagania są długie, a wrogowie wysoko stawiają poprzeczkę. Jedyne, czego żałujemy, to błędy w grze i brak w pudełku choć kilku dodatkowych dni wolnego czasu. ■

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór opcji, celu ruchu
- Prawy przycisk myszy – wybór celu ataku
- Kółko myszy – zbliżanie i oddalanie galaktyki
- B – włączenie/wyłączenie widoku granic
- F1 – encyklopedia
- F2 – badania naukowe
- F3 – finanse
- F4 – zarządzanie państwem
- F5 – personel
- F6 – sprawy zagraniczne
- F7 – planety
- F8 – dok
- F9 – pozycja w galaktyce



Cynoidzi zawsze mają szkliste oczy, choć nie są mazgajami

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Master of Orion 3

Producent: Quicksilver Software
Wydawca w Polsce: CD Projekt





platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Proste zasady, złożony świat i duża swoboda w doborze ras sprawiają, że za każdym razem chcemy zobaczyć, co się stanie w następnej turze. Jednak tak znana gra nie powinna się wieszać i gubić zapisanych rozgrywek			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,94**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	mierna	2
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	swojskie[1]	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**4,86**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**5,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	skokowe	2
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	(620 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,69**
Punkty dodatnie/ujemne		niestabilne działanie przy zapisywaniu stanów gry	-0,2
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,49**
Cena/Jakość		**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		**129 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		**109 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		129 zł/4,49 = 28,73 = niedostateczna	

[1] Oprócz języka polskiego słyszymy język każdej z ras. GROM bardzo podoba się takie rozwiązanie

JUŻ W SPRZEDAŻY!

MASTER OF ORION 3™

PODBIJ GALAKTYKĘ

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

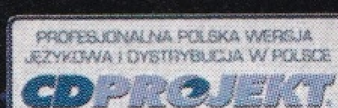
2CD



Master of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!







www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



Unreal II The Awakening[1]

Gra zręcznościowa | Druga część megahitu rozczarowuje. Ładna grafika, szybka akcja i ciekawe poziomy nie usprawiedliwiają szalonych wymagań sprzętowych i nierealnie wysokiej ceny

TREŚĆ GRY

Przenosimy się w odległą przyszłość, w czasy podboju kosmosu i walki wielkich korporacji. W roli Daltona, kosmicznego szeryfa, wykonujemy serię zleceń dla korporacji i wojska, odzyskując tajemnicze artefakty. Nasze misje polegają zazwyczaj na wytłuczeniu wszystkich wrogów w zasięgu strzału, ale czasami wykonujemy również inne zadania – na przykład bronimy zepsutego statku kosmicznego, wcześniej ustawiając wieżyczki i płoty energetyczne powstrzymujące atakujących przeciwników.

Świat gry zaprojektowano interesująco, ale bez złożoności. Mamy tu trzy megakorporacje walczące o dominację nad cennymi planetami i rasę obcych, którym ten proceder zupełnie się nie podoba. Wbrew banalnym założeniom historia jest wciągająca, niestety autorzy zbyt wolno nam ją przedstawiają. Ogólny zarys fabuły poznajemy dopiero po przejściu dwóch etapów!

Zabawa z początku wydaje się więc nudna, ale po pewnym czasie fabuła zaczyna się rozkręcać. Zachwycają pomysły takie jak ten w trzecim etapie, kiedy biegamy po planecie, której całą powierzchnię pokrywa jeden olbrzymi organizm.

Walkę zrealizowano klasycznie. Dzierżąc w dłoniach zabójczą broń, nasz bohater szatkuje setki przeciwników. Zadziwia jednak wyśrubowany poziom trudności rozgrywki.

Już podczas pierwszej misji zaskakuje nas, że wrogowie są tak twardzi, a ich strzały tak skuteczne. Im dalej w grę, tym gorzej. Mniej wprawni gracze czują się bezsilni wobec bossów, z którymi walka trwa czasami kilka minut, a na dodatek utrudnia ją fakt, że Dalton porusza się powoli ze względu na noszoną zbroję energetyczną.

TECHNIKALIA

Unreal II miał nas zachwycić grafiką, jednak ta obietnica nie została spełniona. Gra jest piękna, ale nie rewolucyjnie piękna. Duże wrażenie robią chromowane powierzchnie odbijające tło, ale gdy się im uważnie przyglądamy, zauważamy, że efekt jest oszukany. Dalton nigdy nie widzi swojego odbicia nawet w najlepiej wypolerowanym metalu. Projekty poziomów są z misji na misję coraz ciekawsze, ale szkoda, że brakuje gry światła i cienia. Straconą szansę na dobre wykorzystanie programu widzimy na przykładzie niesamowicie pięknych płomieni, wokół których unosi się oślepiająca poświata.

Przepych graficzny dostrzegamy na otwartych przestrzeniach, ale wtedy animacja niemiłosiernie szarpie nawet na bardzo szybkich pecetach. Dlatego nie walczymy naraz z kilkoma przeciwnikami, bo kończy się to kompromitacją naszej karty graficznej i śmiercią bohatera.

Dalton nosi ze sobą całe naręcza broni. Karabin maszynowy przypomina analogiczne narzędzie z filmowej serii Obcy, zaś ciężki pistolet to niemal wierna kopia broni bohatera filmu Łowca androidów. Pomimo tego pozornego braku innowacji strzelamy z dużą przyjemnością, szczególnie że podczas gry nasz arsenał jest stale ulepszany przez pokładowego technika. Po jego poprawkach mało przydatna lanca staje się naprawdę potężną bronią. Brakuje jednak wymyślnych projektów, w któ-

DETALE



Dzięki komputerom otwieramy drzwi, uzbrajamy ładunki wybuchowe i pomagamy rannym. Gra wskazuje ⊙, które elementy tła daje się wykorzystać



W granatniku i wyrzutni rakiet zmieniamy amunicję ⊙ jednym naciśnięciem klawisza. Jedni wrogowie są wrażliwi na granaty gazowe, inni na pociski zapalające

[1] Ang. Nierzeczywisty: Przebudzenie. Wymowa: anril: de ełejkning

rych zakochujemy się od pierwszego ściągnięcia spustu.

Wprowadzenia do misji zrealizowano ciekawie. Zamiast czytać teksty czy oglądać filmy, uczestniczymy w przygotowaniach do zadania. Rozmawiamy z naszymi współpracownikami, dokładnie oglądamy teren misji i planujemy jej przebieg. Wpływamy na przebieg dialogów, wybierając odpowiednie kwestie. Jednak nikogo nie daje się wyprowadzić z równowagi, zaś nasz wybór zmienia tylko kolejność poznawania informacji. Niestety głos Daltona jest fatalny. Angielski lektor czyta swe kwestie sztucznie i beznamiętnie. Szkoda, że wydawca nie przygotował polskiej wersji gry.

WERDYKT

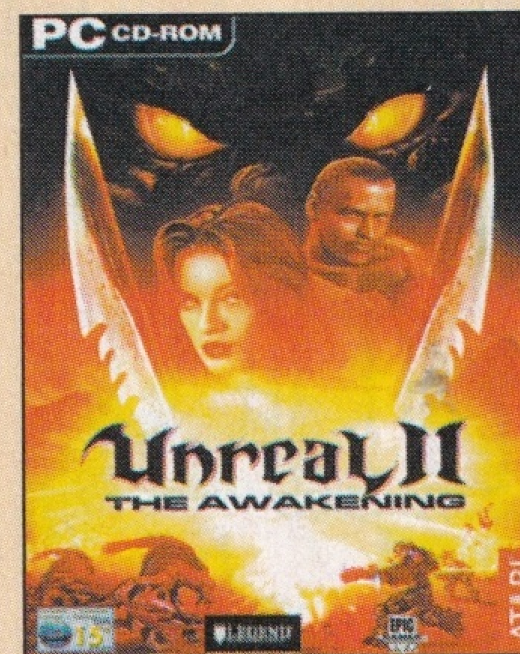
Nowemu Unrealowi daleko do nowatorstwa poprzednika, ale wciąż jest to bardzo dobra i wciągająca gra. Świat wygląda ciekawie, zaś kolejne zadania są coraz bardziej intrygujące. Niestety astronomiczna cena, angielska wersja językowa i brak trybu rozgrywki sieciowej zdecydowanie zniechęcają do kupna.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał z broni
- Prawy przycisk myszy – drugi tryb strzelania, celownik
- W S – krok naprzód/do tyłu
- A D – krok w lewo/prawo
- Spacja – skok
- ctrl – kucnięcie
- Q – wychylenie w lewo
- E – wychylenie w prawo
- Enter – użycie przedmiotu
- 1 do 5 – wybór broni
- F5 F8 – szybki zapis/odczyt

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Unreal II: The Awakening



Producent: Epic Games
Wydawca w Polsce: CD Projekt







platforma testowa	Windows 2000
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

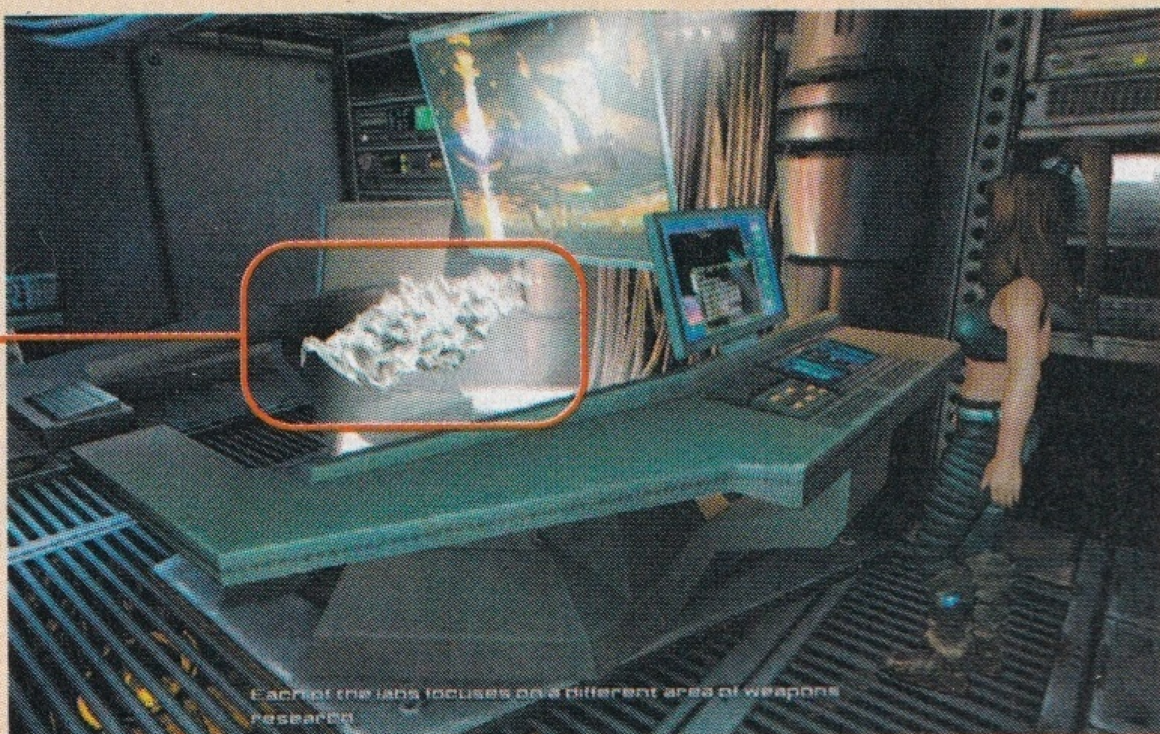
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50,0%	dobra	4,00

Po długim oczekiwaniu góra urodziła mysz. Gra jest dobra, jednak każdą z jej licznych zalet przyćmiewa jakieś ale, których suma spycha Unreala II z podium gwiazd do kategorii, o której po latach mówi się: była niezła, ale...

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dobra	3,72
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	7,0%	celująca	5,71
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	dobre	3,60
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	celująca	6,00
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1700 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	dobra	4,05
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	dobra 4,05
Cena/Jakość	niedostateczna
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	169,90 zł
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	169,90 zł/4,05 = 41,73 = niedostateczna

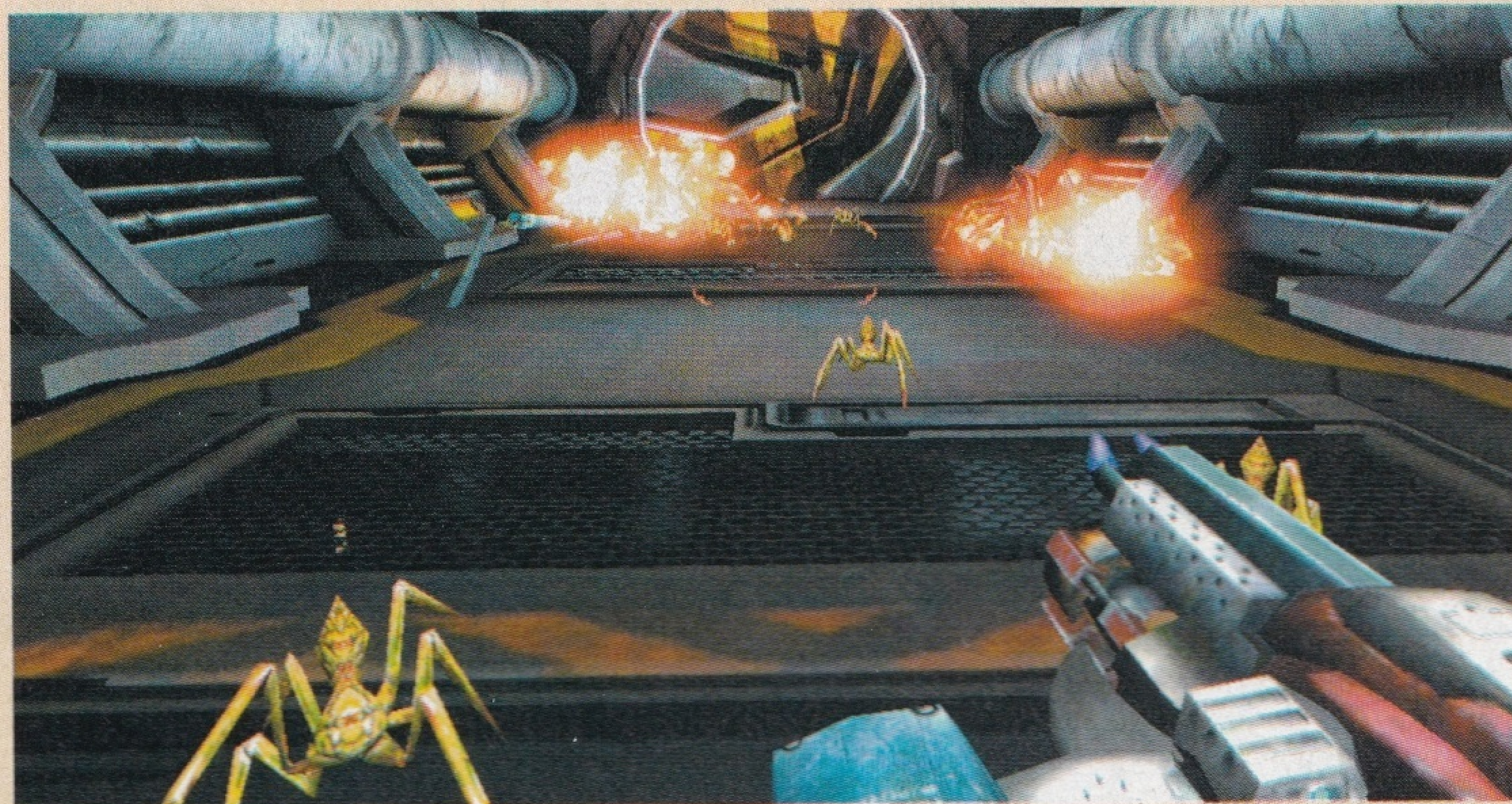
PRZEBIEG GRY



1 Przed niemal każdym zadaniem omawiamy jego szczegóły z naszą asystentką Aidą. Oglądamy trójwymiarową mapę terenu misji i poznajemy ważne miejsca



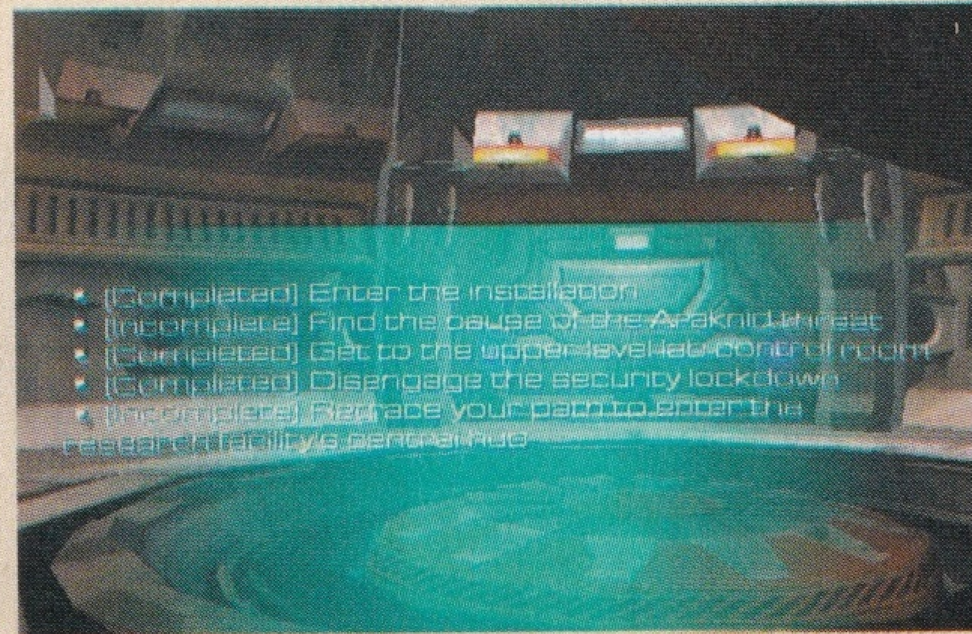
2 Isaak to nasz zbrojmistrz. Wpadamy do niego między zadaniami, aby ulepszyć nasze karabiny i bronie obcych



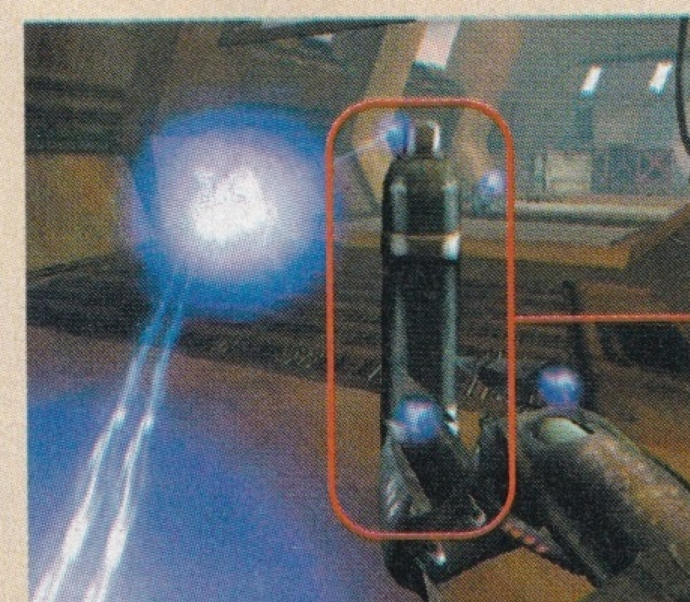
3 Niektórzy przeciwnicy są nieduzi, ale jeśli opadają nas gromadą, mamy małe szanse na przeżycie. Trzymamy ich na dystans, najpierw zabijając tych podchodzących najbliżej



4 Jeśli ucierpieliśmy podczas starcia, szukamy apteczek i odnawiamy energię w zbroi. Pamiętamy, że Dalton przeżywa tylko kilka strzałów



5 Zadania do wykonania zmieniają się płynnie w trakcie misji. Sprawdzamy, co mamy zrobić, wciskając w dowolnym momencie klawisz F4



6 Podczas strzelanin uważamy na butle z gazem. Trafione wybuchają, i jeśli stoimy za blisko, giniemy



7 Podczas rozmowy wybieramy tematy z listy. Poruszamy wszystkie problemy, by lepiej poznać realia świata

Total Immersion Racing[1]

[1] Ang. Totalnie wciągający wyścig. Wymowa: total imerszyn rejsing

Gra wyścigowa | Wśród wyścigów torowych najsławniejsza jest Formuła 1. W tej grze startujemy w wyścigach GT. Nie ta kasa, ale jeździ się ciekawiej

TREŚĆ GRY

Wyścigi GT wyróżnia to, że auta, niezależnie od klasy i mocy, jeżdżą razem po tym samym torze. Kibiców nie dziwi widok Mercedesa CLK GTR przemykającego jak strzała obok wolniejszych Audi TT i BMW M3.

Zaczynamy jako kierowca w najniższej kategorii – aut GT. Jeśli radzimy sobie w kilku wyścigach w sezonie, dostajemy propozycję przejścia do jednej ze stajni konkurujących w kategorii dużo szybszych aut GTS. Jeśli i tu wygrywamy kolejne wyścigi, po zakończeniu sezonu dostajemy ofertę awansu do najszybszej kategorii – PRO.

Im więcej zwycięstw i zdobytych punktów, tym więcej ofert menedżerów. Najlepsi kierowcy przebierają w siedmiu, ośmiu nadesłanych propozycjach, zaś słabi często w ogóle nie mają wyboru i zostają na kolejny sezon w tej samej stajni.

Jeśli chcemy, jeździmy też samotnie na czas lub startujemy w pojedynczym wyścigu, gdzie wybieramy dowolny tor i auto, pod warunkiem, że oba zostały odblokowane. Dostęp do ukrytych wozów uzyskujemy najczęściej w trakcie tak zwanych wyzwań. Wyzwanie składa się z serii krótkich wyścigów na kilku torach. Jeśli udaje nam się spełnić warunek wyzwania, na przykład znaleźć się na podium, odblokowujemy jeden z ukrytych samochodów. Warto skończyć przynajmniej kilka takich prób – gra staje się zdecydowanie ciekawsza.

STEROWANIE

- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- ↑ – gaz
- ↓ – hamulec
- Q – wyższy bieg
- L – niższy bieg
- ctrl / F2 – zmiana widoku
- Enter – widok do tyłu
- P – pauza
- esc – menu

TECHNIKALIA

Wyścigi samochodowe powinny mieć bardzo płynną animację, inaczej cała radość z gry ucieka na pobocze. Total Immersion Racing spełnia ten warunek kosztem zubożenia grafiki torów. Tras nie otacza duża liczba szczegółowych obiektów, drzewa są płaskie i jednakowe, zaś refleksy świetlne wyglądają jakby były narysowane, a nie generowane na bieżąco.

Na tym bladym tle wyróżniają się modele aut. Wykonano je nadzwyczaj precyzyjnie i z dbałością o detale. Od razu widzimy, kto jedzie przed nami. Niestety dużo gorzej jest z lusterkiem wstecznym. Pokazuje ono obraz bardzo rozmyty i pełen wielkich pikseli.

Prowadzenie trzystu- pięciuset- i siedmiusetkonnych potworów jest o wiele prostsze niż w rzeczywistości. Niełatwo wprowadzić je w poślizg, trzymają się asfaltu jak przyklejone. Kiedy mimo to mamy problemy z wygrywaniem wyścigów, włączamy elektroniczną pomoc – ABS, kontrolę trakcji, ostrzeganie przed zakrętami i inne bajery. Warto też korzystać z rad pracującego dla zespołu inżyniera. Ustawia on przełożenia i zawieszenie tak, aby na danym torze łatwiej było nam osiągnąć najniższy możliwy czas i jest w tym niezły.

Sztuczna inteligencja rywali raczej denerwuje niż imponuje. Prawie nigdy nie popełniają błędów. Z optymalnego toru

DETALE



W wyścigu bierze udział 18 aut trzech kategorii. Widzimy nasze miejsce w obrębie danej grupy, a także pozycję w klasyfikacji ogólnej

Lap Records — Silverstone

GT	GTS	PRO
2:00.43	1:48.54	1:41.00
Z01	Z01	Severn
Abt.	Panoz GTS	Audi PRO

Rekordy okrążenia (różne dla każdej z kategorii) są zapisywane na dysku. Każdy kierowca jest dumny, gdy zajmuje miejsce na tej liście

jazdy wypadają tylko po zderzeniach. To wyzwanie, ale kto lubi rywalizować z cyborgami?

Na szczęście samochody są niezniszczalne. To grzech przeciw realizmowi, ale korzystamy z niego bez skrupułów, taranując konkurentów i wysyłając ich na plażę... to znaczy na otaczające tor piaskowe wydmy. Autorzy ograniczyli maksymalną prędkość na piasku do około 50 kilometrów na godzinę, a na trawie do mniej więcej 120 kilometrów na godzinę. Nie ma to co prawda wiele wspólnego z rzeczywistością, ale za to skutecznie eliminuje kierowców próbujących skracać sobie drogę. Oszukiwać też trzeba umieć!

WERDYKT

Gra zawiera prawie wszystko, czego oczekujemy od dobrych wyścigów: tryb kariery, pojedynczy wyścig, jazdę na czas, grę w dwie osoby na podzielonym ekranie. Szkoda, że nie gramy w kilka osób przez sieć. Zmagania niewiele różniących się mocą aut tej samej kategorii na ciasnych torach byłyby na pewno zacięte.

Niestety wydawca nie zatroszczył się o przygotowanie polskiej wersji gry. Instrukcję przełożono poprawnie, ale reszta jest już po angielsku. Mimo to Total Immersion Racing jest wartą polecenia grą wyścigową.

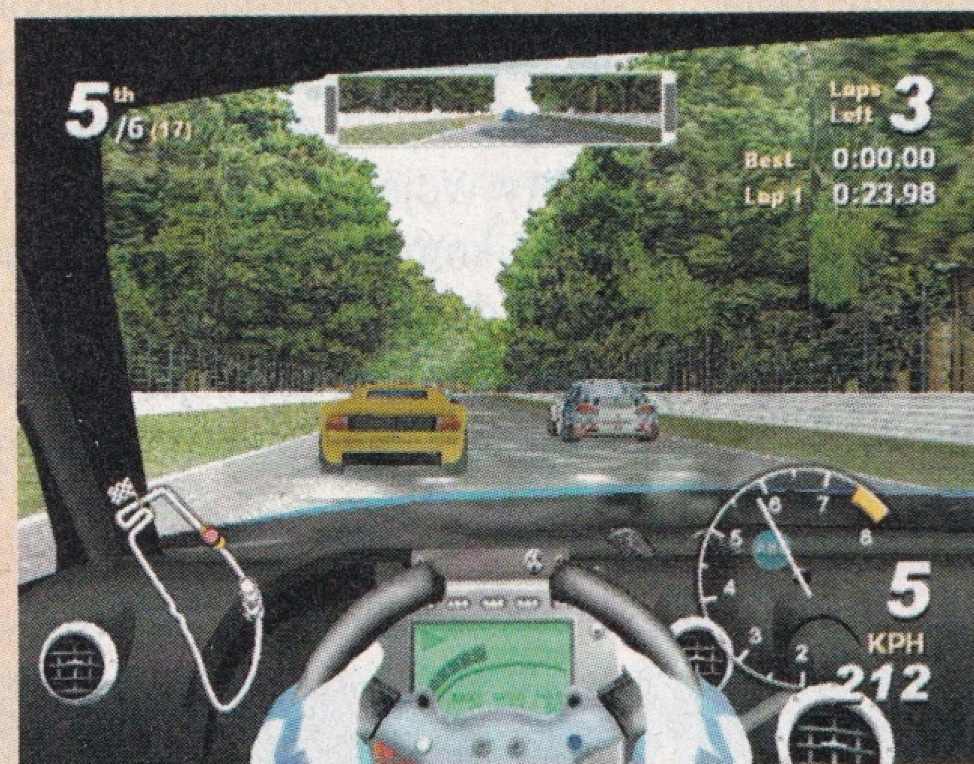
PRZEBIEG GRY



1 Zaczynamy na samym dole. Niedoświadczonego kierowcę chcą zatrudnić tylko dwa zespoły. Wybieramy Audi TT podrasowane w firmie ABT



2 W każdym wyścigu dajemy z siebie wszystko, by wygrać. Ścinanie zakrętów po trawie to dobry sposób na wyprzedzenie zawalidrogi



3 Na długich prostych trzymamy się za rywalami, jadąc w strudze zawirowanego powietrza. Dzięki temu znacznie szybciej przyśpieszamy

Race Results

Hockenheim

	Driver	Team	Class	Result	Best Lap
1	Z00l	Abt	GT	7:30.02	2:21.24
2	Blackwood	BMW GT	GT	+0:03.54	2:23.91
3	Bond	Quaife	GT	+0:04.85	2:22.57
4	McDowall	Noble	GT	+0:05.17	2:22.95
5	Matiuo	Abt	GT	+0:05.79	2:23.10
6	Cheung	BMW GT	GT	+0:06.28	2:25.20

4 Kontynuujemy dobrą passę, za każdym razem kończąc wyścig na czele tabeli. Nasi rywale zawsze plasują się kilka sekund z tyłu



5 Przed zakrętem ustawiamy się po wewnętrznej części toru i hamujemy jak najpóźniej. Ryzykiem zderzenia się nie martwimy – wóz jest niezniszczalny



6 Na koniec sezonu szef zespołu gratuluje nam sukcesu i zachęca do dalszej walki w barwach stajni ABT. Ale my mamy ambitniejsze zamiary



7 Oto efekty naszych doskonałych startów w tym sezonie. Otrzymaliśmy aż siedem propozycji od innych zespołów, w tym od jednej stajni startującej w wyższej lidze. Żegnajcie, chłopaki z ABT, było fajnie, ale już najwyższy czas na ostrą jazdę w kategorii GTS!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Total Immersion Racing

Producent: Razorworks

Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**

Kolejna z wielu przeciętnych gier samochodowych – niczego jej nie brakuje, ale wyróżnia się tylko oryginalnym tematem i za wysoką ceną. Mówiąc językiem wyścigów, jest to przedstawiciel klasy średniej: GTS

JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dostateczna**	**2,72**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**3,57**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		dwóch/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (450 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,74**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**3,74**
Cena/Jakość	**mierna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **85 zł**	Play, Warszawa tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/3,74 = 26,71 = mierna	

Planeta skarbów
Kosmiczne pojedynki

Gra strategiczna |
Ścigamy kosmicznych piratów, dowodząc żaglowcami. Niezwykłe połączenie dało równie dobre efekty jak w filmie

TREŚĆ GRY

Od czasów przedstawionych w filmie minęło trzydzieści lat. Wcielamy się w Jima Hawkinsa, młodego dowódcę gwiezdnej marynarki, który właśnie ukończył szkolenie i zaczyna służbę.

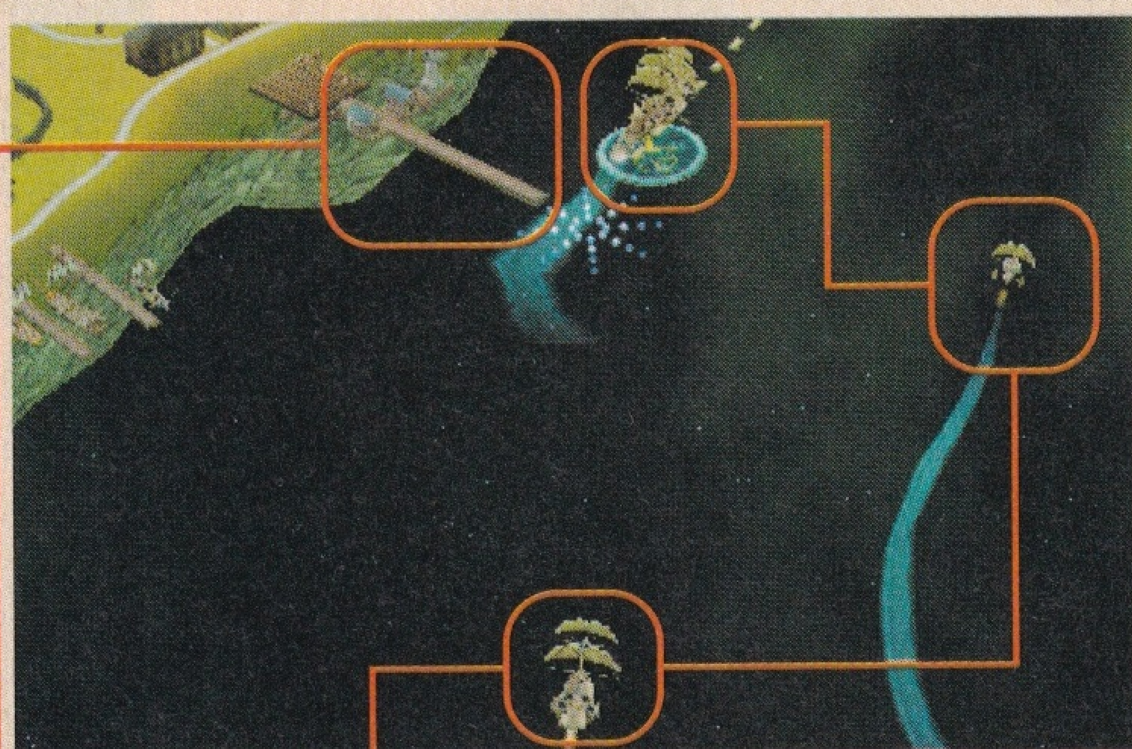
Naszym początkowym zadaniem jest patrolowanie okolicy baz. Już podczas pierwszego rejsu wpadamy na ślad piratów, którzy podejrzanie często nawiedzają nasz rejon. Wkrótce odnajdujemy ich porty i z zaskoczeniem stwierdzamy, że dysponują podejrzanie silną bronią jak na pospolitych rabusiów. Przypuszczalnie sprzymierzyli się z jednym z sąsiadów naszego królestwa. Aby odkryć prawdę, toczymy setki bitew oraz wykonujemy kilkanaście misji dyplomatycznych i ratunkowych.

Planeta skarbów to kosmiczna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, która nie powiela wzorów znanych z innych gier. Dowodzimy kosmicznymi żaglowcami uzbrojonymi jak gwiezdne krążowniki. Ten pomysł urzeka nas równie silnie jak w kinie. Rzadko widzimy na ekranie coś równie oryginalnego!

Karierę zaczynamy na małym statku, który ma zaledwie dwie wyrzutnie torped i działko o niewielkiej mocy. Wystarcza to do niszczenia mniejszych pirackich jednostek. Po kolejnych uwieńczonych powodzeniem misjach dostajemy od dowództwa nowe okręty: kutry, korwety, szybkie i świetnie uzbrojone fregaty, a także powolne, lecz mocno opancerzone wielkie okręty wojenne. W sumie pod naszą komendę trafia kilkanaście rodzajów statków.

Bitwy są najważniejszym elementem gry. Gdy zauważamy

PRZEBIEG GRY



1 Oto nasza flota. Gdy klikamy na powierzchnię kosmosu (w grze jest on płaski), pojawia się wskaźnik kierunku ruchu. By naprawić okręty, zawijamy do przystani



2 Holujemy uszkodzony statek. Posuwamy się wtedy bardzo wolno, nawet gdy płyniemy pełną mocą. Manewrowość jednostek jest poważnie ograniczona



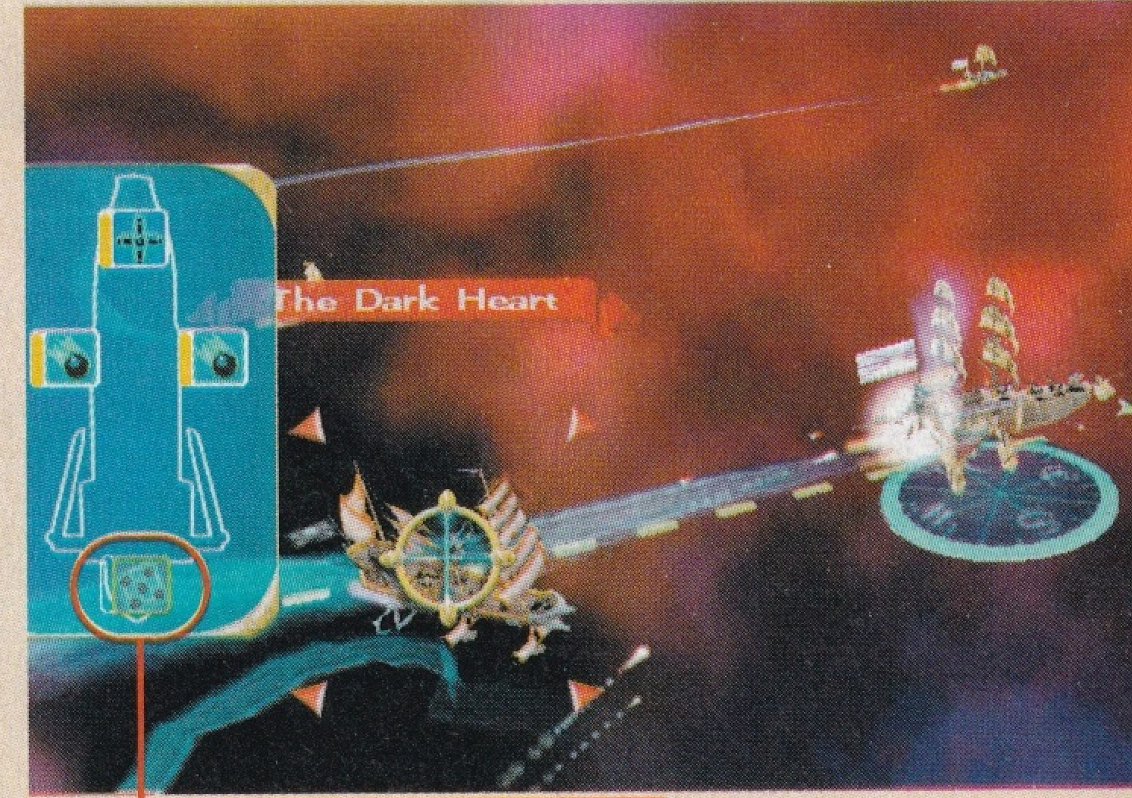
3 Flotą dowodzimy za pomocą ikon na poręcznym pasku. Ustalamy formację 1, wydajemy okrętom rozkaz ataku wskazanego celu 2 albo wstrzymania ognia 3



5 Boczna salwa jest tak silna, że niszczy małe statki. Ten przeciwnik ma dużo szczęścia. Zmniejszamy prędkość, robimy ciasny zwrot i atakujemy drugą burtą



6 Grupę statków atakujemy ogniem gwiezdnego moździerza. Jego pocisk leci do celu bardzo długo, za to wybuch ładunku razi kilka jednostek jednocześnie



7 Rufowy karabin maszynowy jest słabą bronią, ale używamy go bardzo często, bo podczas walki wiele razy wykonujemy zwroty, podczas gdy działa się przeładowują

wroga, szybko ruszamy do ataku, by uszkodzić jego okręty. Pierwszą salwę oddajemy torpedami. Mają duży zasięg, wielką moc i naprowadzają się na cel. Aby wystrzelić z dział, odwracamy się do celu tym miejscem statku, na którym się znajdują, czyli dziobem, rufą albo burtami.

Najsilniejsze są oczywiście salwy burtowe, bo na burtach mamy najwięcej dział. Po wystrzale broń automatycznie się przeładowuje. Czas ponownego załadowania zależy od kalibru broni. Im większa moc armat, tym jest on dłuższy. Dlatego podczas bitwy cały czas sprawnie manewrujemy statkiem. Najczęściej kręcimy się dokoła, strzelając kolejno ze wszystkich dział. Co chwila zmieniamy przy tym prędkość okrętu, bo im jest mniejsza, tym ciaśniejsze robimy zwroty, ale też tym łatwiej nas trafić.

Piratów atakujemy laserami, karabinami, wyrzutniami rakiet, armatami zwykłymi i plazmowymi, miotaczami ognia, minami, bombami, moździerzami rażącymi kilka jednostek naraz i sieciami, które po trafieniu w cel unieruchamiają go na kilkadziesiąt sekund.

Jednak nie zawsze rozbijamy okręt wroga w drzazgi. Czasem wybieramy abordaż. Aby go wykonać, strzelamy w okręt harpunami na linach. Po podpłynięciu jednostek do siebie rozpoczyna się walka wręcz, prowadzona w sposób umowny – na ekranie pojawiają się symbole siły obu załóg. Strona, której okręt ma mocniejszą obsadę, wygrywa i przejmuje kontrolę nad żaglowcem wroga.

Po zakończonych misjach rekrutujemy marynarzy. Płacimy im punktami, które dostaliśmy za zwycięstwa. Zatrudniamy nawigatorów, obserwatorów, artylerzystów i dowódców nowych okrętów. Im lepsi są nasi specjaliści, tym nasze okręty sprawniej poruszają się i walczą. Za zdobyte punkty kupujemy też lepszą broń. Jej rodzaje przypisane są do klasy okrętów, dlatego wyrzutnie torped instalujemy tylko na kutrze. Uszkodzenia usuwamy bezpłatnie w portach.

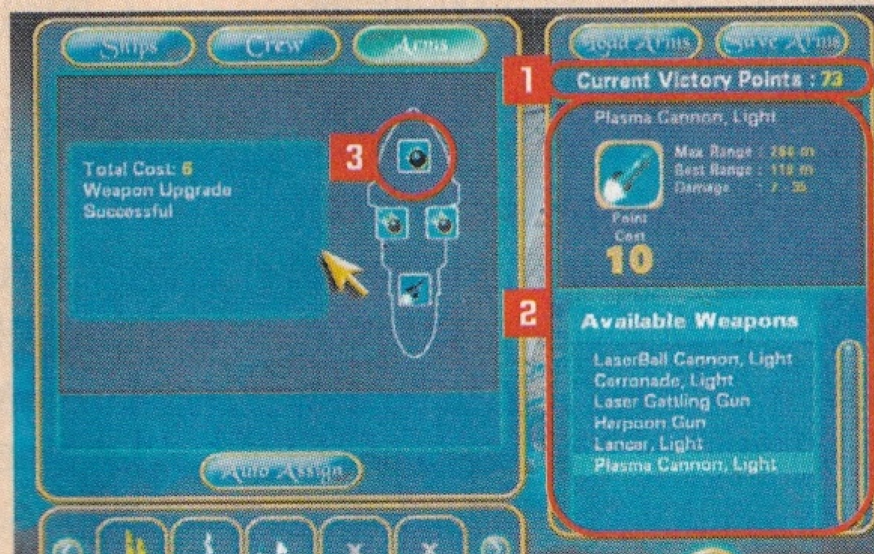
Przygoda w Planecie skarbów nie ogranicza się jednak tylko do walki. Do naszych zadań należy też ratowanie rozbitków, odnajdywanie i holowanie do bazy zaginionych okrętów czy pomaganie mieszkańcom wiosek, na przykład przez usuwanie blokad łowisk, okupowanych przez obce siły, albo transportowanie pomocy medycznej po eksplozji meteoru.

Cały czas zajmujemy się też podstawowym wątkiem, czyli piratami: szpiegujemy ich statki, wnikamy do baz, śledzimy osoby, z którymi się spotykają.

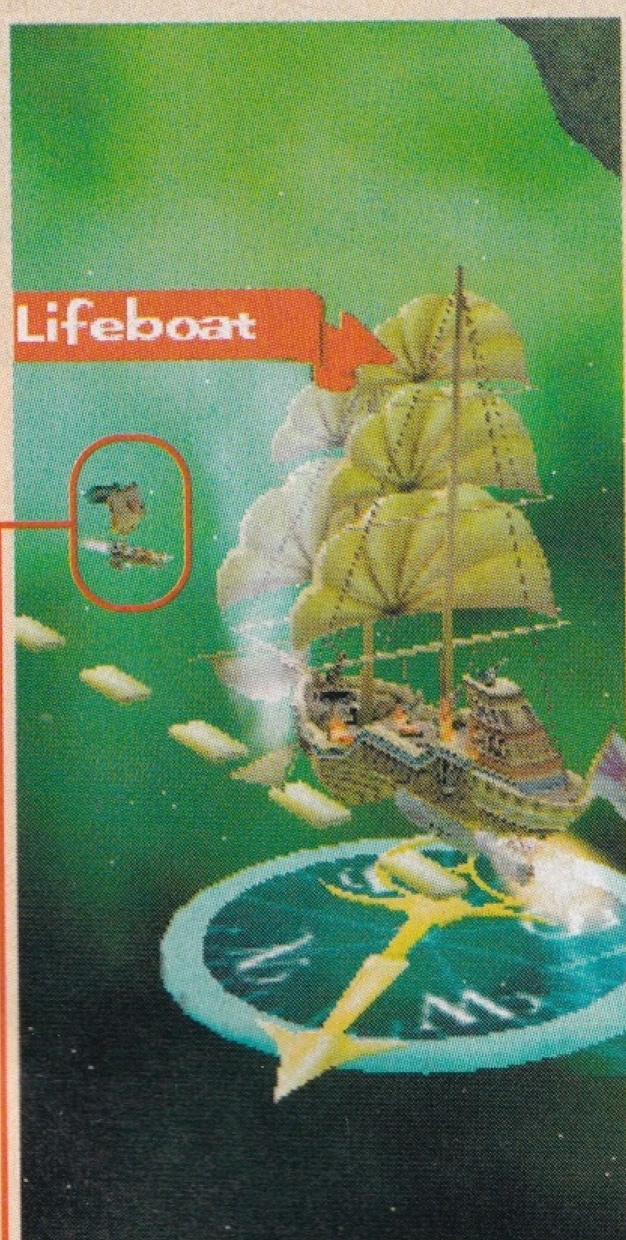
DETALE



W Planecie skarbów czarne dziury nie są czarne, lecz żółto-pomarańczowe. Im bliżej ich kręgu lecimy, tym silniej wciągają nasze statki do środka



Za zdobyte w czasie misji punkty 1 kupujemy broń 2. Najsilniejsze montujemy na dziobie 3, bo to właśnie z niego najczęściej prowadzimy ogień



4 Po zniszczonych okrętach piratów pozostają tylko łódki ratunkowe bezwładnie unoszące się w przestrzeni kosmicznej. Aby wziąć do niewoli niedobitki załogi, podpływamy do szalupy i przepływamy prosto przez nią. Im więcej ich zbieramy, tym więcej zdobywamy punktów i uzyskujemy informacji

TECHNIKALIA

Choć żeglujemy podobno po zamieszkanym kosmosie, nie spotykamy (a nawet nie widzimy) ani jednego człowieka! Wioski, które ratujemy, są puste i składają się tylko z domków. Na pokładach statków próżno szukać marynarzy, artylerzystów czy nawigatorów – po prostu ich tam nie ma. Nawet gdy kapitan Hawkins z kimś rozmawia, pojawiają się tylko ikony przedstawiające głowy naszego bohatera i jego rozmówców.

Ta pustka robi ponure wrażenie, ale na szczęście humor poprawiają nam szczegółowe, ładne i pomysłowo zaprojektowane statki, filmowe efekty wybuchów i tęczowy wszechświat, po którym żeglujemy.

Obsługa gry jest banalnie prosta, radzą z nią sobie nawet małe dzieci. Niestety polski wydawca nie przejął się tym, że będą one miały problemy ze zrozumieniem angielskiej wersji językowej i nie przetłumaczył Planety skarbów.

Rozgrywka ma tylko jedną wadę, ale za to bardzo dokuczliwą. Nasze statki są okropnie powolne. Dopłynięcie na miejsce misji zajmuje nawet kilkanaście minut, transportowanie uszkodzonych jednostek – tyle samo. Dlaczego nie ma sprawdzonej opcji przyspieszania czasu?!

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór statku, wskazanie kierunku
- – zmniejszenie prędkości
- – zwiększenie prędkości
- M – mapa
- esc – menu
- Spacja – pominięcie dialogu

WERDYKT

Jeśli wytrzymamy dłużące się rejsy na miejsce akcji i powroty z pola bitwy, czekają nas pasjonujące bitwy i niezwykła przygoda w fantastycznym, zaskakującym świecie. Planetę skarbów dopisujemy do krótkiej listy udanych gier opartych na motywach filmowych.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Planeta skarbów Kosmiczne pojedynki

Producent: Barking Dog Studios
Wydawca w Polsce: CD Projekt





platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**

Twórcze wykorzystanie motywu kosmicznych galeonów plus prosty pomysł: na dobrych podstawach powstała świetna gra. Ale wbrew sugestii wydawcy to zabawa nie dla dzieci – odstrasza je angielska wersja i długie, nudne rejsy

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,50**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**5,14**
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 8 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/trzech	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (745 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,57**
Cena/Jakość	**dobra**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**67 zł** Play, Warszawa tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,57 = 17,29 = dobra

HoverAce[1]

Gra zręcznościowa | W tych zawodach nie ma mowy o fair play. Strzelamy, spychamy z toru, wysadzamy i nikt nas za to nie dyskwalifikuje

TREŚĆ GRY

Siadamy za sterami jednego z kilkunastu nowoczesnych poduszkowców i próbujemy wygrać serię wyścigów na zamkniętych torach. Metody rywalizacji są często bardzo brutalne. Strzelanie do przeciwników jest na porządku dziennym, ba, dostajemy nawet za to dodatkowe punkty!

Zasady rozgrywki są bardzo proste, a przy tym zabawa wyjątkowo nas wciąga. Bierzemy udział w jednym z sześciu rodzajów wyścigów. Jazda na czas nie jest wprawdzie żadną rewelacją, ale tryb, w którym dostajemy punkty za jak najdłuższe przetrzymywanie niebieskiego obiektu, to już zupełna nowość. W zawodach tych uważamy, by nie zostać na ostatnim miejscu, gdyż wtedy nasz pojazd eksploduje i tracimy cenny przedmiot. Prowadząc stawkę, jesteśmy z kolei narażeni na ciągły ogień przeciwników, którzy za wszelką cenę starają się przejąć nasz skarb. Po dłuższej zabawie w tym trybie tradycyjne wyścigi wydają się nudne i monotonne.

Jeśli przytrafia się nam wypadek i przeciwnicy uciekają, dogonienie ich zajmuje kilkanaście, najwyżej kilkadziesiąt sekund. Z kolei znaczne wyprzedzenie ich i zwiększenie naszej przewagi jest niemal niemożliwe – wrogowie zawsze trzymają się za nami. Z jednej strony dzięki temu nie denerwujemy się, bo rywale nie odsadzają nas o pół okrążenia, ale z drugiej – nigdy nie mamy przyjemności płynącej ze zdublowania ich.

Strzelanina podczas wyścigów staje się bardziej intensywna w miarę jak awansujemy na kolejne poziomy trudności i kupujemy coraz lepsze uzbrojenie. Jednocześnie nabywamy też mocniejsze pancerze i tarcze, więc tak naprawdę zmienia się niewiele. Różnice widzimy głównie w ilości fajerwerków wypluwanych z lufy pokładowego działka.

Szybkie karabiny i miotacze zużywają dużo amunicji i energii, dlatego pamiętamy o zbieraniu rozrzuconych po trasie bonusów. Jeśli mamy pełne magazynki, a chcemy uprzykrzyć życie przeciwnikom, oddajemy pojedynczy strzał i bez problemu sprzątamy konkurentom sprzed nosa skrzynię pełną amunicji. To skuteczna strategia.

W rozbudowanym garażu spędzamy sporo czasu. Co kilka wyścigów pojawiają się tutaj nowe elementy wyposażenia, takie jak silniki, tarcze i generatory osłon. Nie oszczędzamy pieniędzy i jak najszybciej kupujemy każdą dostępną nowość. Dzięki temu nasze szanse na zwycięstwo w kolejnym wyścigu rosną, a ukończenie zawodów na pierwszym miejscu oznacza znacznie większą ilość gotówki na następne zakupy. Strzelanie do opancerzonych wrogów

Traktory może wygrają wiosnę, ale z uzbrojonymi poduszkowcami nie mają szans w wyścigu

[1] Ang. Wyścig poduszkowców. Wymowa: hover ejs. Tytuł jest grą słów hover (poduszkowiec), race (wyścig) i ace (as)

PRZEBIEG GRY



1 Analizujemy parametry pojazdu i dobieramy najlepszy na dany tor. To pierwszy krok do zwycięstwa



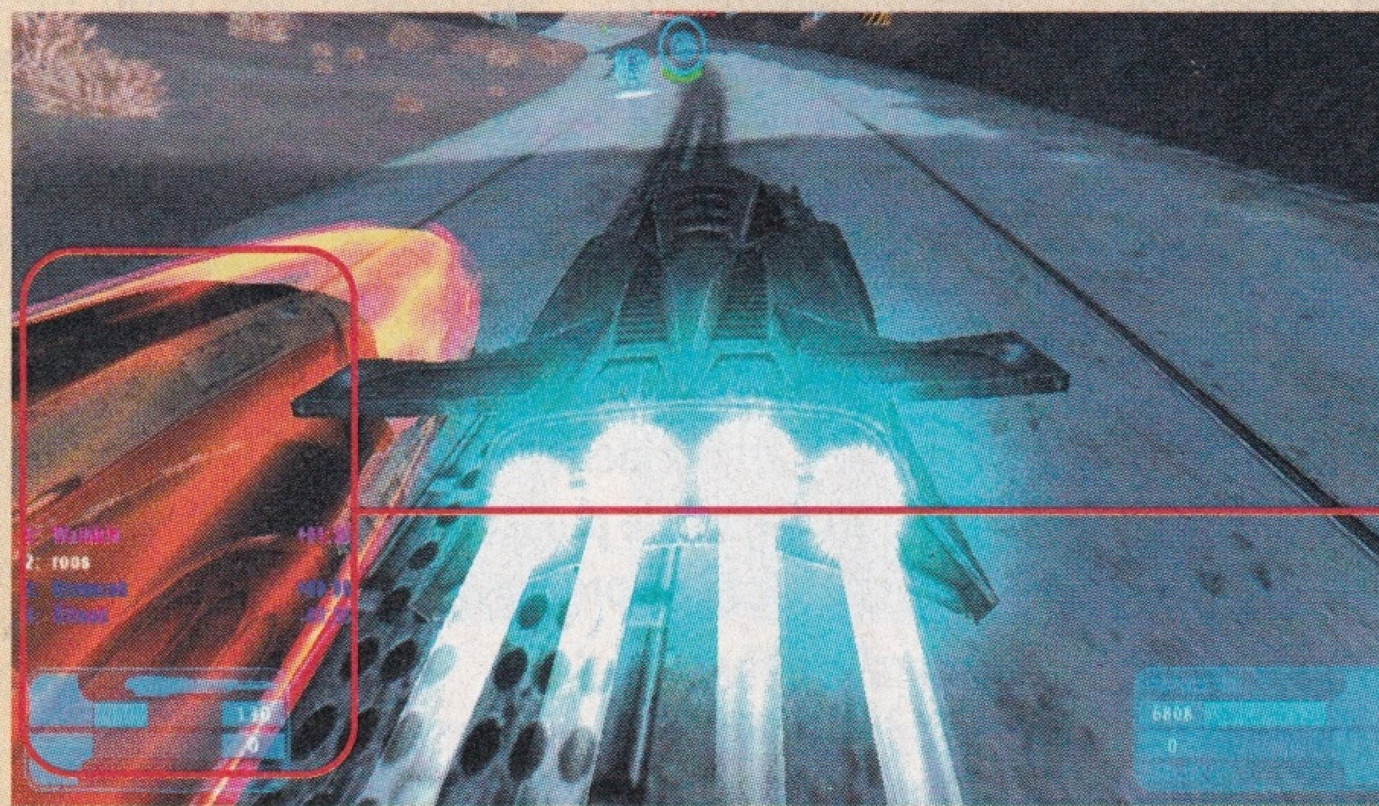
2 Nie mniej ważnym wyborem są dostępne pancerze i giwery o określonych parametrach



3 Zanim ruszamy na trasę, sprawdzamy przeciwników, by wiedzieć, od których najlepiej trzymać się z daleka



4 Na starcie wystarcza trzymać wciśnięty gaz – ruszamy jak z procy, a rywale pozostają z tyłu. Nie uciekamy im jednak dalej niż na kilka metrów



5 Jeżeli tylko nadarza się okazja, wypychamy przeciwnika z trasy. W ten prosty sposób oszczędzamy amunicję i utrzymujemy pozycję na czele wyścigu

z lekkiego karabinu maszynowego przypomina polowanie z nożem na mamuta.

TECHNIKALIA

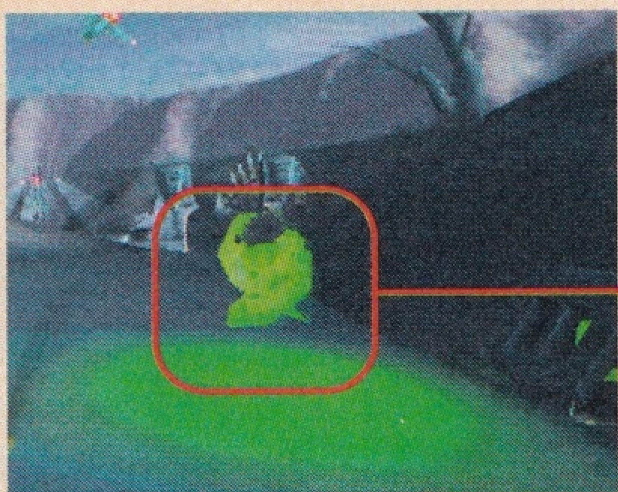
HoverAce wygląda ślicznie. Precyzyjnie wykonane trasy i modele ścigaczy mają dużą liczbę szczegółów i zachwycają złożonością, a jednocześnie animacja nie zwalnia nawet na słabszych pecetach. Niestety tory w większości wypadków składają się z kilku prostych, paru zakrętów i dwóch, trzech ramp do oddawania skoków. Brakuje urozmaiceń, którymi byłyby na przykład skróty pozwalające nam zmniejszyć dystans do mety.

W dowolnej chwili zmieniamy miejsce, z którego obserwujemy nasz pędzący pojazd. Gdy umieszczamy kamerę za poduszkowcem, ten niestety zasłania dużą część ekranu, co pochłania moc obliczeniową. Kontrolowanie pojazdu jest wygodne i szybko się do niego przyzwyczajamy. Dopiero wyższa szkoła jazdy, na przykład manewrowanie w sytuacji, w której jednocześnie strzelamy do wrogów i zbieramy amunicję oraz inne dodatki, wymaga dłuższego treningu.

Właściciele starych akceleratorów serii Voodoo niestety nie zagrają w HoverAce'a – gra nie uruchamia się na tych kartach. Spowodowane jest to podobno pewnymi elementami programu gry, ale **GRY** uważają, że to niewytłumaczalne zaniedbanie, bo HoverAce nie ma szokujących efektów graficznych.

Technika wygrywania wyścigów zmienia się wraz z ich typami. Jeśli do zwycięstwa wystarcza być pierwszym na mecie, trzymamy się w środku stawki, by na ostatnim okrążeniu objąć prowadzenie, na przykład spychając lidera z toru lub używając dopalaczy, znienacka wyprzedzić całą stawkę. W wyścigach punktowanych strzelamy bez przerwy do wrogów, sami nie dając się trafić. Staramy się nie wypadać z trasy. Przeciwnicy bez wahania wykorzystują każde nasze potknięcie.

DETALE



Niespodzianki zbieramy, zanim dopadają ich przeciwnicy. Zielona naprawa jest cenna, bo odbudowuje nasz pancerz



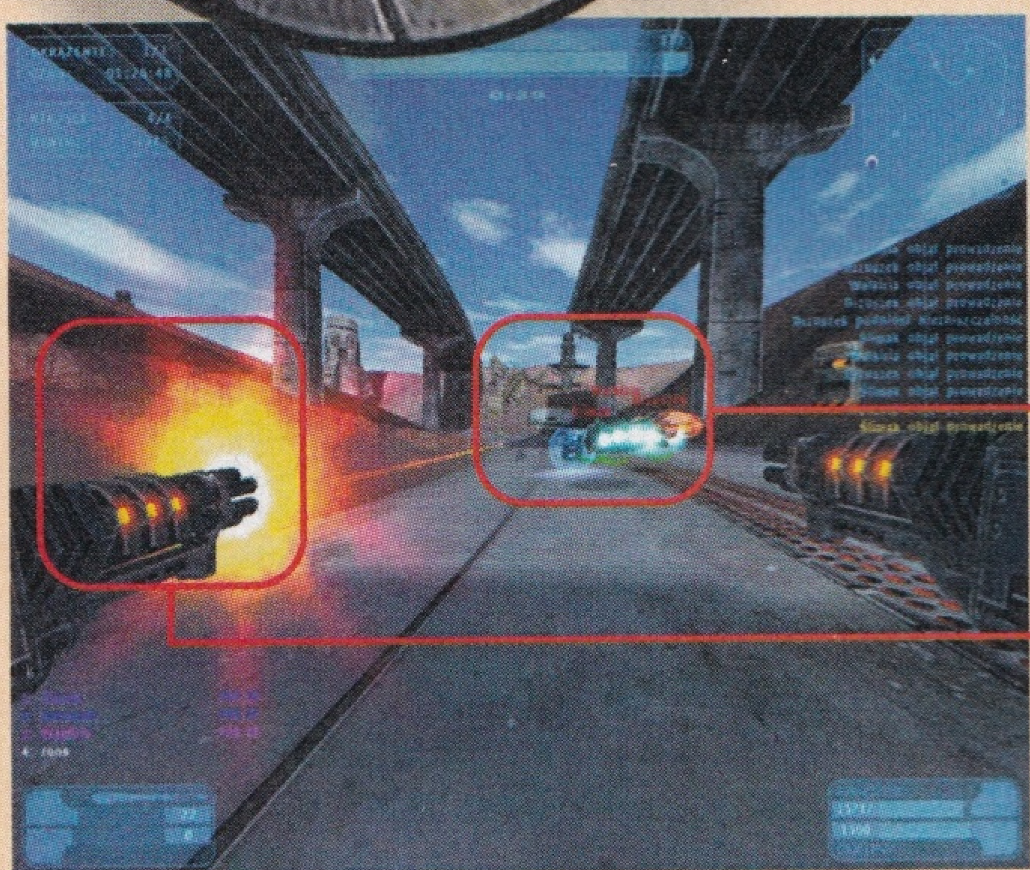
Gdy wrogowie siedzą nam na ogonie, rzucamy minę. Wpadają na nią, wylatują w powietrze i tracą kilka cennych sekund

POLSKA WERSJA

Na język polski zostały przetłumaczone zarówno tekst, jak i dialogi. Oba te elementy dobrze opracowano, ale dziwnie wygląda język, w którym napisano instrukcję. Najwyraźniej tworzyli ją ludzie zbyt dużo grający w sieciowe strzelaniny. Sterowanych przez komputer przeciwników nazwali botami, zaś zestrzelenie wrogiego pojazdu określili mianem fraga. Takie określenia nie pasują do wyścigu opancerzonych pojazdów.

WERDYKT

HoverAce to starannie zaprojektowana i wykonana gra zręcznościowa. Akcja jest szybka, przeciwnicy agresywni, a różnice na mecie minimalne. Zabawa jednak trwa zbyt krótko. Przy odrobinie samozaparcia tryb mistrzostw kończymy w dwa niezbyt długie wieczory. Nie ma tu opcji gry przez sieć lub na podzielonym ekranie, zostaje więc tylko dziewięciu komputerowych przeciwników. Ale nawet oni potrafią dostarczyć niezłej rozrywki.



6 Pojazdy, które próbują nas wyminąć, traktujemy ciągłym ogniem z działek. Przed rozpoczęciem ostrzału czekamy, aż celownik je namierza

7 Jeśli wszystko idzie po naszej myśli, zaliczamy kolejne zwycięstwo, dostajemy punkty i umacniamy nasze prowadzenie w tabeli. Nie dopuszczamy, by ktoś zagroził naszej pozycji

STEROWANIE

- [↑] – przyspieszenie
- [↓] – hamulec/bieg wsteczny
- [←] – skręt w lewo
- [→] – skręt w prawo
- Spacja – szybki hamulec
- [ctrl] – strzał z broni głównej
- [shift] – strzał z broni dodatkowej
- [1] do [0] – wybór broni
- [X] – zrzut min
- [tab] – dopalacz
- [V] – widok do tyłu
- [C] – zmiana widoku
- [←] – powrót pojazdu na trasę po wypadku

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

HoverAce

Producent: Russobit-M
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	Windows XP
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Ultraszybkie poduszkowce, olbrzymie karabiny maszynowe, wartka akcja i piękna grafika – czegóż chcieć więcej? Chyba tylko nieco większego urozmaicenia trybów rozgrywki oraz możliwości zabawy ze znajomymi			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,14**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (570 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,81**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 4,81**
Cena/Jakość	**bardzo dobra**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**59,90 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**54 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 830 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	59,90 zł/4,81 = 12,45 = bardzo dobra

WarCommander

Gra strategiczna | Załogi czołgów widzą otoczenie na pięć metrów. Bitwa wojsk pancernych przypominałaby walkę ślepych bokserów... gdyby do niej doszło! Dla autorów gry realizm to tylko przebrzmiały nurt malarstwa

Tajne kody na stronie 71

TREŚĆ GRY

Obejmujemy dowództwo plutonu rangerów, elitarnych amerykańskich jednostek piechoty, które pierwszy raz zostały użyte bojowo w trakcie lądowania aliantów w Normandii w czerwcu 1944 roku. Wybieramy jedną z dwóch kampanii, które rozpoczynają się 6 czerwca 1944 na normandzkich plażach o kryptonimach Omaha i Utah.

Nasz oddział liczy nie więcej niż 40 żołnierzy jedenastu specjalności oraz kilka rodzajów pojazdów z czołgami włącznie. Prowadzimy akcje, które mają torować drogę głównym siłom alianckim, toteż we wszystkich misjach kampanii przewagę liczebną ma przeciwnik. Osłabiamy obronę wroga, likwidując tylko kluczowe jej punkty. Tam gdzie można, poruszamy się niepostrzeżenie i koncentrujemy się wyłącznie na niszczeniu celów wskazanych podczas odprawy. Jeśli zaczynamy demolować wszystko, co się nawija pod lufę, nie starcza nam żołnierzy i amunicji. Niewielkie uzupełnienia dostajemy tylko za realizację dodatkowych celów misji podanych podczas odprawy.

W niektórych scenariuszach budujemy bazę. Nie ma ona nic wspólnego z bazami znanymi z innych gier strategicznych czasu rzeczywistego. Stawiamy tylko tyle wież obserwacyjnych, bunkrów, stacji radarowych, punktów dowodzenia, szpitali, magazynów i warsztatów naprawczych, ile przewidziano w scenariuszu. Większość budowli ma znaczenie obronne – ich jedynym przeznaczeniem jest ukrycie żołnierzy. Ważne są też warsztaty naprawiające pojazdy, magazyny zaopatrujące w amunicję i ośrodki szkoleniowe zwiększające doświadczenie żołnierzy.

TECHNIKALIA

Miasteczka składają się z wielu budynków różnych kształtów, a ślady wojny na ulicach w postaci zapór i zryte pociskami trawniki dodają grze wojennej atmosfery. Jednak animacje wybuchów i czołgów są słabe. Te ostatnie mają niewiele klatek, a przy tym pojazdy wpadają w dziury, których nie widzimy na mapie, co nie przeszkadza im nadal strzelać na wprost.

Mapa pokazana jest w rzucie ukośnym, co utrudnia sterowanie. Niełatwo wskazać jako cel przeciwnika stojącego przy domu lub bunkrze, bo nasz żołnierz albo chce wejść do środka, albo zaczyna strzelać do bunkra. Kłopoty sprawia też korzystanie w ogniu walki ze specjalnych umiejętności żołnierzy, które akurat wtedy są najbardziej przydatne. Dynamiczne starcia szybko się kończą. Za szybko, by sięgnąć po granat.

Ustawiamy więc agresywne zachowanie żołnierzy. Zaczynają wtedy sami strzelać do wroga, gdy tylko pojawia się w polu widzenia. Niestety szybko kończy się im amunicja. A jeśli nie możemy wybudować magazynu, po wystrzeleniu ostatnich naboi zaczynamy misję od początku.

Choć WarCommander[1] ma symulować warunki pola bitwy, z realizmem jest na bakier. Pole widzenia wszystkich czołgów sięga pięciu metrów, więc o bitwach pancernych nie ma mowy. Czołg jest ślepy, ale za to wytrzymały. Aż trzykrotnie trafiamy go w tylny pancerz z bazooki, nim staje w płomieniach. Siła innych broni została lepiej dobrana. Ze zwykłego karabinu strzelamy setkami nabojów, a i tak nie burzymy bunkra.

Jednostki bardzo nieporadnie wyszukują drogę, gubiąc się nawet w prostych sytuacjach.

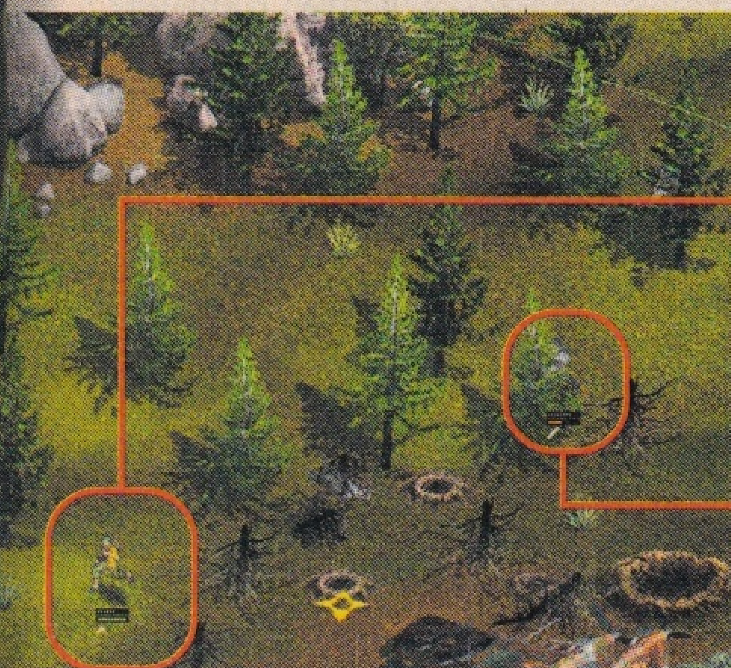
– Zwiadowcy do mnie! Natychmiast rozpoznać, skąd bierze się ten dym na horyzoncie!

[1] Ang. Dowódca wojenny. Wymowa: łorkomander

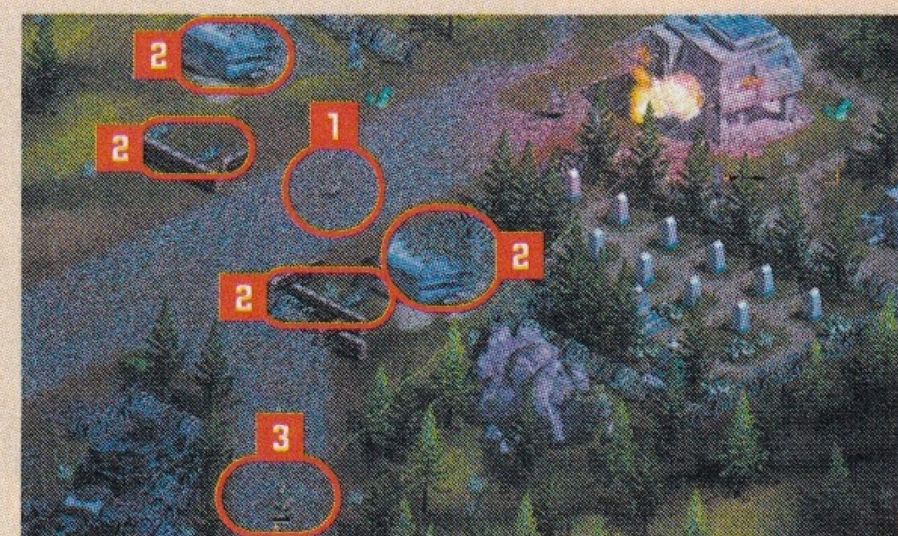
PRZEBIEG GRY



1 Podczas odprawy poznajemy cel główny i cele dodatkowe. Dokładnie przyglądamy się mapie, zapamiętując ich położenie i znaki orientacyjne, bo podczas misji cele nie są wyróżnione w terenie

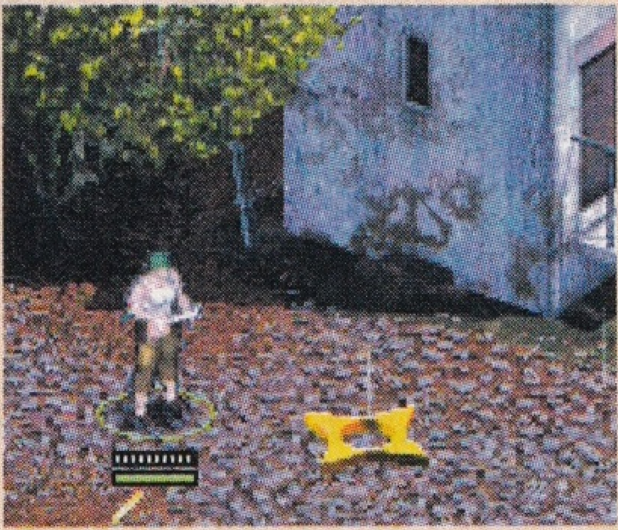


2 Wysyłamy przodem żołnierza, aby oczyścił drogę z patroli. Walczymy, strzelając do wroga i odskakując, nim zdążą rzucić granat



3 Zwiadowca 1 kryje się koło wroga 2, dzięki czemu saper 3 strzela do odległych celów

DETALE

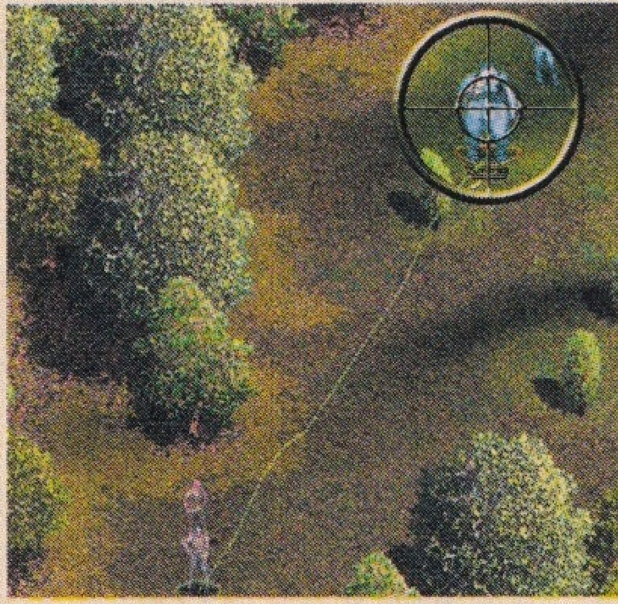


Inżynier, zwany w instrukcji saperem, rozminowuje teren i wznosi budowle przewidziane w scenariuszu

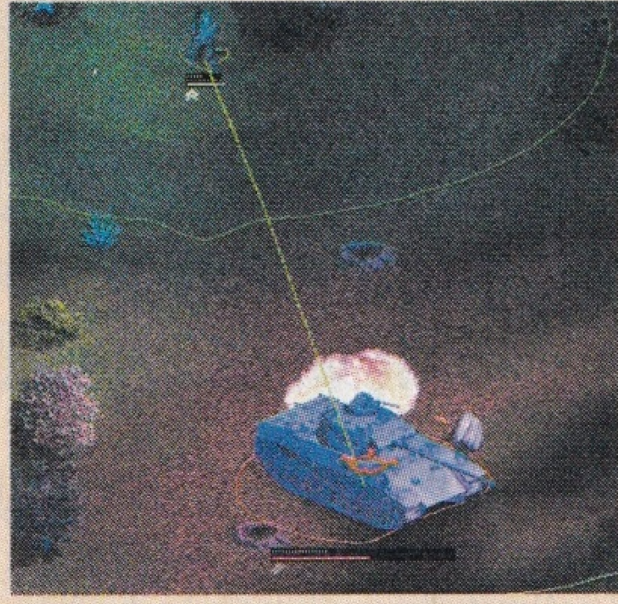


Miotacz ognia to broń nieporęczna, ale za to bardzo skuteczna przeciw piechocie. O dziwo podpala też umocnione gniazda kaemów

Snajper trzyma się w ukryciu aż do oddania strzału. Unika wykrycia, współpracując ze zwiadowcą. Oszczędza kule, bo jego broń ma tylko 10 nabojów



Żołnierz z bronią przeciwpancerną nie miałby szans na skuteczną akcję, gdyby nie ślepota załogi. Musi trafić w czołg od tyłu aż trzy razy, aby go zniszczyć



Wybierają dłuższą trasę, a nie umiejąc znaleźć przejścia, kręcą się w miejscu. Oczywiście zawalidrogi nawet nie drgną, by odblokować przejazd.

Choć nasi podopieczni zachowują się jak nieopierzeni rekruci, sztuczna inteligencja przeciwników jest całkiem dobra. Składnie atakują, używają odpowiednich rodzajów broni, znajdują kryjówki, ubezpieczają partnerów. Zdarza im się jednak nie zauważać, że kolega jest pod ostrzałem i nie pomagają mu. W lesie rzucają granaty przed siebie, nawet gdy na linii rzutu stoi drzewo. Fizyka świata gry jest poprawna, a w tym wypadku bezlitosna. Niemieccy żołnierze giną zatem rozerwani wybuchem własnego, odbitego od drzewa granatu.

Niezbyt realistyczne są również inne sytuacje, z którymi mamy do czynienia. W jednej z misji mamy doprowadzić schwytanego przez nas niemieckiego dowódcę do amerykańskiego sztabu. Okazuje się, że okolica jest otoczona przez oddziały niemieckie, natomiast nie ma tam ani jednego amerykańskiego żołnierza.

POLSKA WERSJA

W polskiej wersji gry znajdujemy sporo błędów w tłumaczeniu. Spotykamy sapera wyposażonego w moździerz i ładunki z zapalnikiem czasowym oraz inżyniera potrafiącego rozminowywać teren i wznosić umocnienia polowe. W instrukcji saper ów jest nazwany moździerzystą, a inżynier – saperem.

Na karb złego tłumaczenia GRY kładą także pojawienie się w ekwipunku sapera (tego na mapie) moździerza zamiast granatnika. Dzięki tej pomyłce moździerz jest w grze najskuteczniejszą bronią dalekiego zasięgu rozłupującą domy, bunkry i gniazda karabinów maszynowych. W rzeczywistości moździerze służyły i służą głównie do zwalczania piechoty w polu.

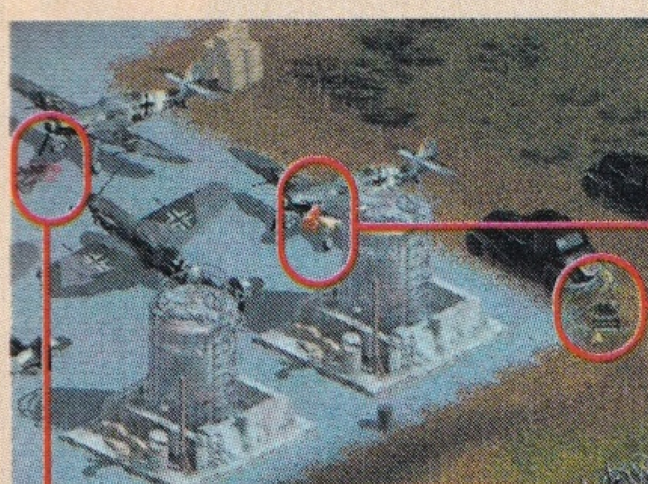
Czary goryczy dopełniają liczne potknięcia językowe takie jak błąd frazeologiczny „odnieśliśmy porażkę" popełniony w opisie jednej z misji.

WERDYKT

WarCommander pokazuje wojnę na większą skalę niż operacje cichociemnych, do których przywykliśmy w grze Commandos. Większym oddziałem trudniej się dowodzi, ale też więcej mamy sposobów osiągnięcia celu. Dlatego kampania za każdym razem wygląda nieco inaczej. Szybkie walki i ograniczone zasoby potęgują emocje. Jednak niedostatek realizmu psuje zabawę prawdziwym strategom.



4 Funkcję zwiadowcy niekiedy pełni snajper **1**. Niszczymy dodatkowy cel **2**. Im wyższe doświadczenie żołnierza **3**, tym celniejszy ostrzał



5 Po wybiciu obsługi lotniska ogniem snajpera saper podkłada ładunki wybuchowe



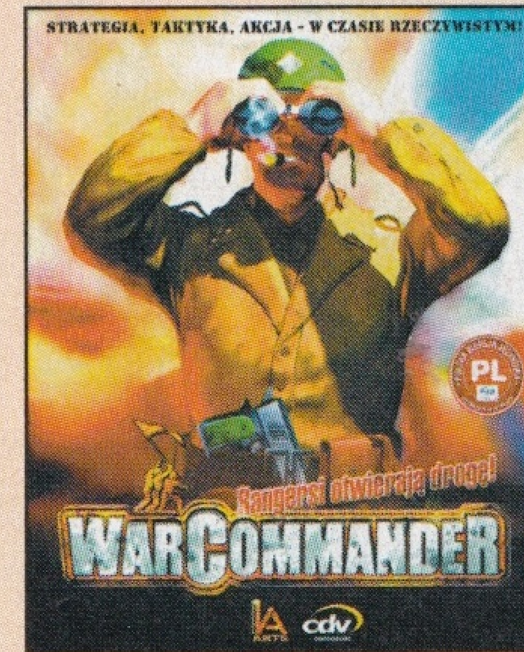
6 Po misji widzimy liczbę i rodzaj zabitych wrogów oraz raport o naszych stratach

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie żołnierza lub rozkazu
- Prawy przycisk myszy – wskazanie celu przemarszu lub miejsca wykonania rozkazu
- [-] [+] – przyspieszenie/spowolnienie upływu czasu
- [ctrl] [1] do [9] – utworzenie oddziału
- [1] do [9] – wybór jednego z oddziałów

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

WarCommander



Producent: CDV
Wydawca w Polsce: Cenega Poland







platforma testowa	→ Windows 95/98
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**

Każdą misję przechodzimy na wiele sposobów, dzięki czemu rozgrywka ma charakter strategiczny, a nie logiczny. Jednak liczne wady psują zabawę. Kolejny zacny pomysł zmarnowany przez byle jakie wykonanie

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,78**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (nie wymagany)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**5,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	skokowe	2
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (352 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dostateczna**	**3,64**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**3,64**
Cena/Jakość	**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **84 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/3,64 = 27,45 = niedostateczna	

Strażnik czasu

Gra przygodowa | Detektyw z wytrzeszczem oczu walczy z komunizmem. Jego bronią jest wiecznie psujący się wehikuł czasu

Ściągawka na stronie 64

TREŚĆ GRY

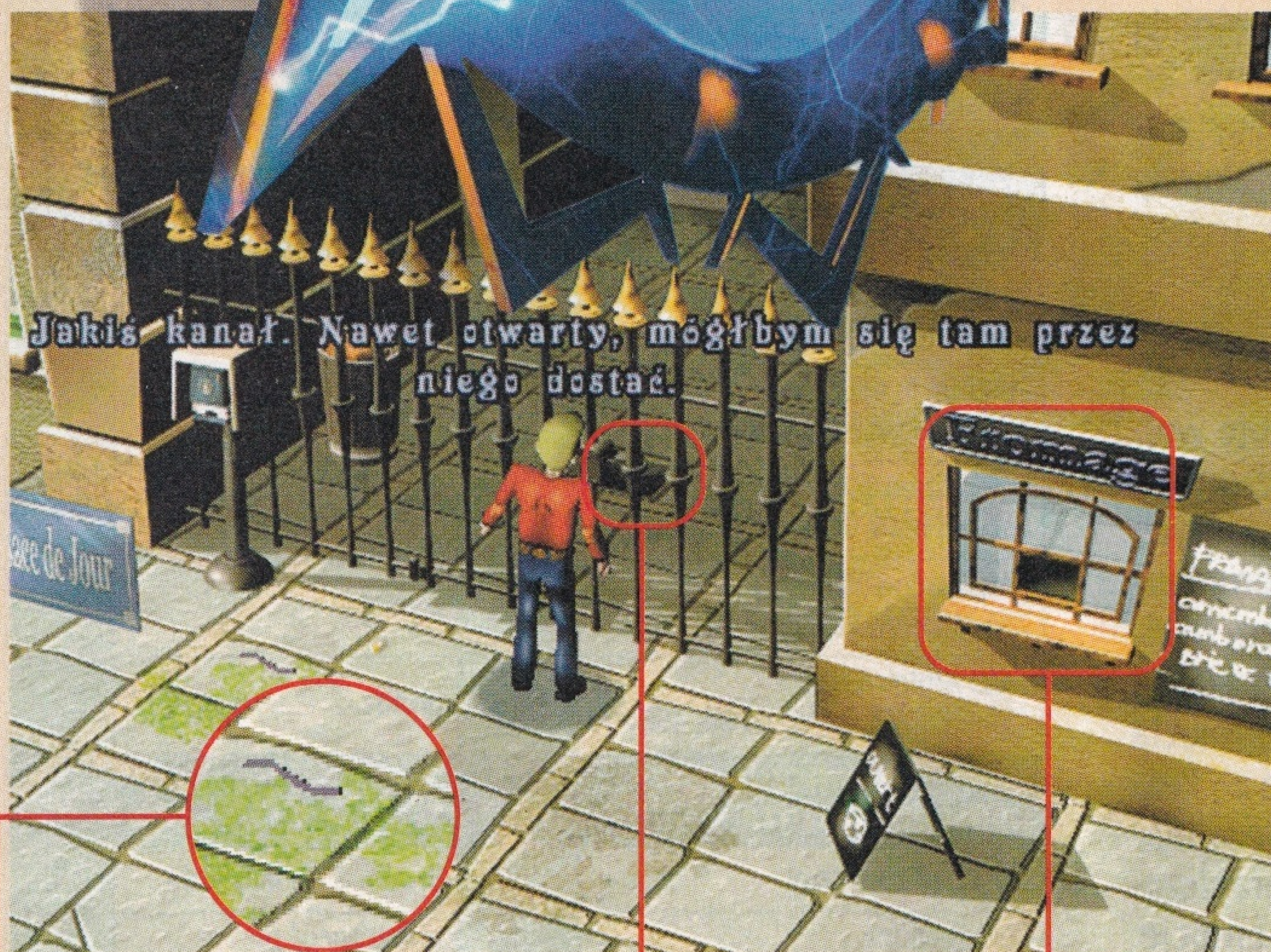
W roli tytułowego strażnika występuje detektyw Rysio. Wakacje bohatera zakłóca nieudany zamach na jego życie. Zbir daje nogę, a wzburzony Rysiek rusza do Paryża na prośbę swego przyjaciela, rosyjskiego profesora Santusowa. Naukowiec ma kłopoty z KGB, które chce zagarnąć skonstruowaną przez niego maszynę. Poddani jej działaniu ludzie rozumieją wyłącznie język rosyjski. Profesor namawia Rysia, by za pomocą wehikułu czasu cofnął się 10 lat i sprawdził, jakie skutki ma przejęcie wynalazku przez komunistów. Po krótkim skoku w czasie detektyw odkrywa, że zwracanie się do ludzi per towarzyszu jest na czasie. Tymczasem wehikuł czasu tymczasowo odmawia współpracy. Czas wziąć sprawy w swoje ręce!

TECHNIKALIA

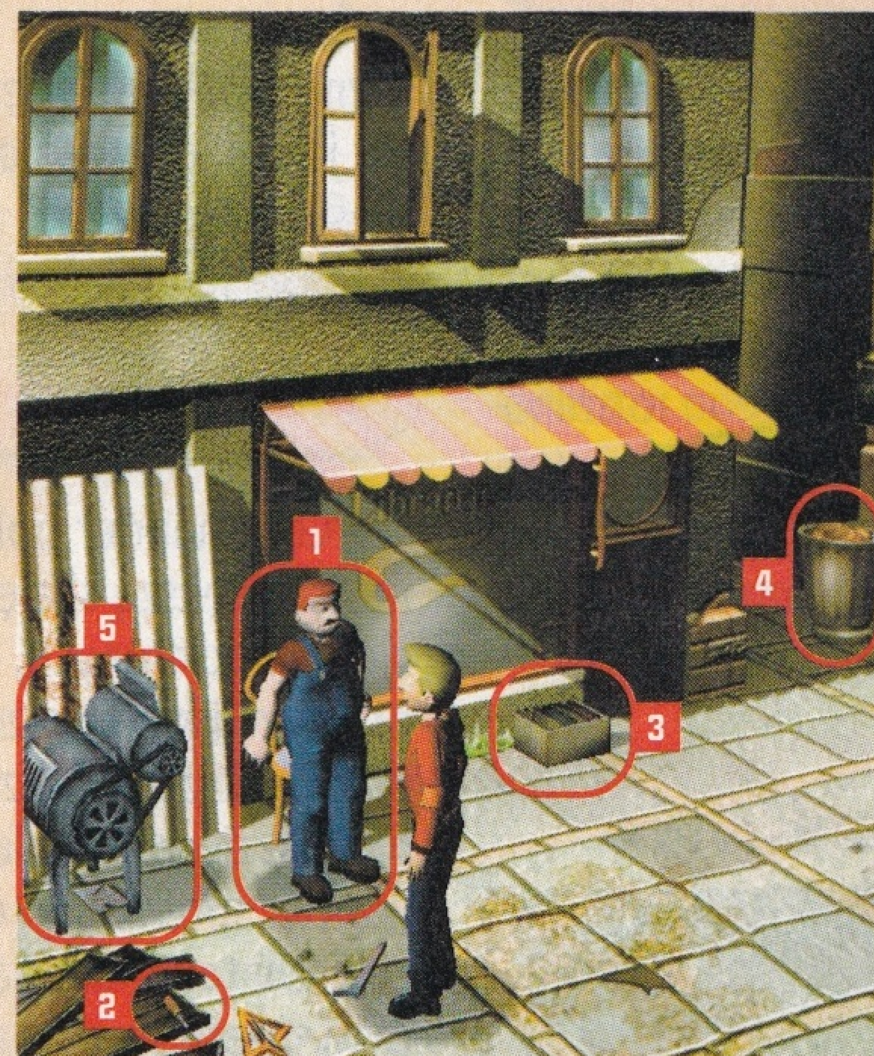
Pierwsze etapy gry, czyli teraźniejszość i przyszłość, są brzydkie. Sprawiają wręcz wrażenie zrobionych na odczepnego. Dopiero podróż w daleką przeszłość robi lepsze wrażenie. Niestety postacie w każdej epoce wyglądają i poruszają się tak samo pokracznie. Rysio i spotkane przez niego osoby chodzą jak drewniane ludziki, a bohater straszy wytrzeszczonymi oczami. Wygląda, jakby się czegoś nałykał.

Podróżując w czasie, wypełniamy zadania w różnych epokach. W tym celu zbieramy mnóstwo przedmiotów. Niestety często są one ukryte na ekranie tak dobrze, że odnajdujemy je tylko przypadkiem. Ich zastosowanie nie jest oczywiste.

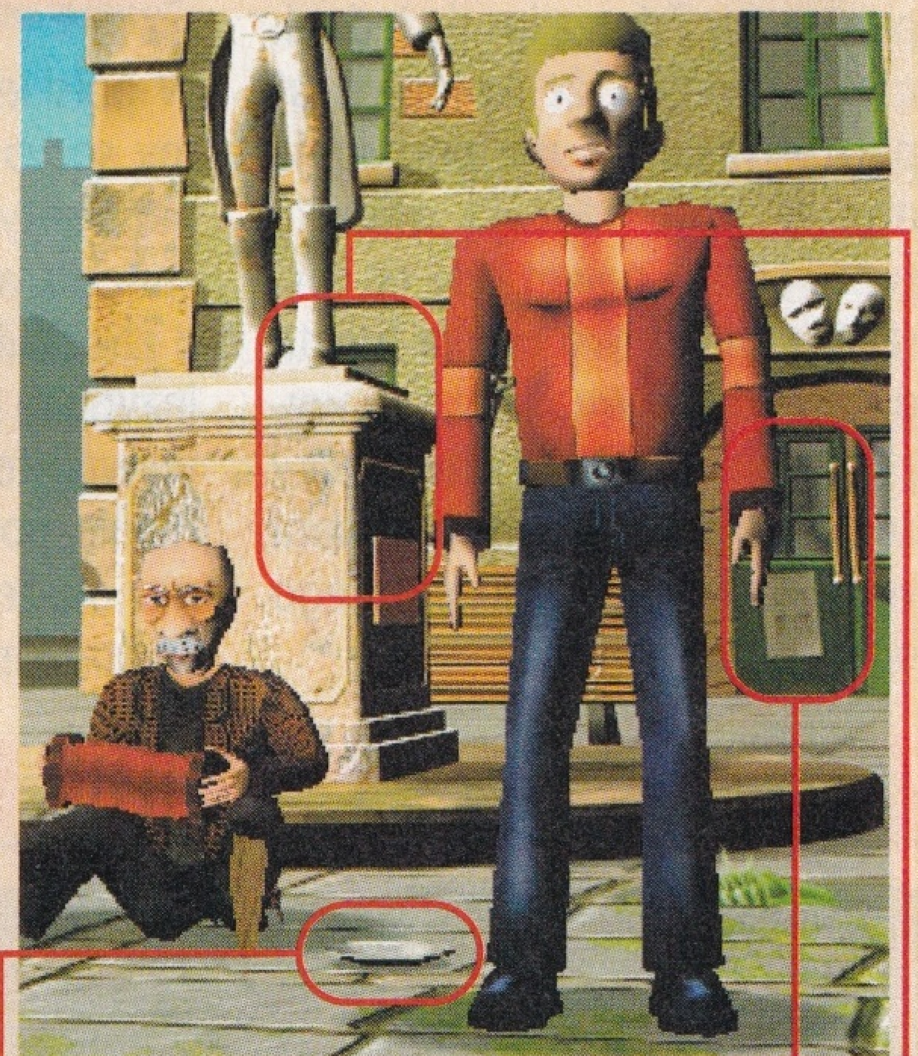
PRZEBIEG GRY



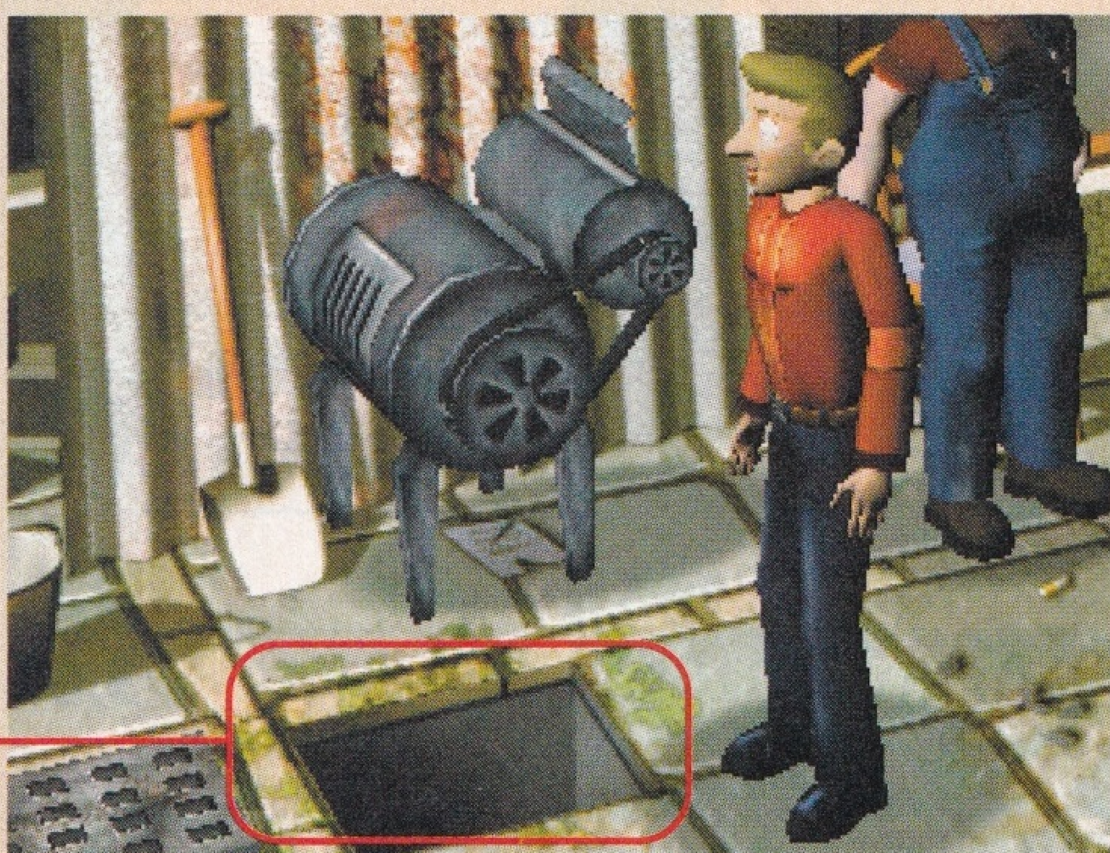
1 Droga do profesora wiedzie przez kanały. Zagadujemy sprzedawcę, płacimy za bułkę i jemy ją. Podnosimy jeszcze drut. Na pewno się przyda



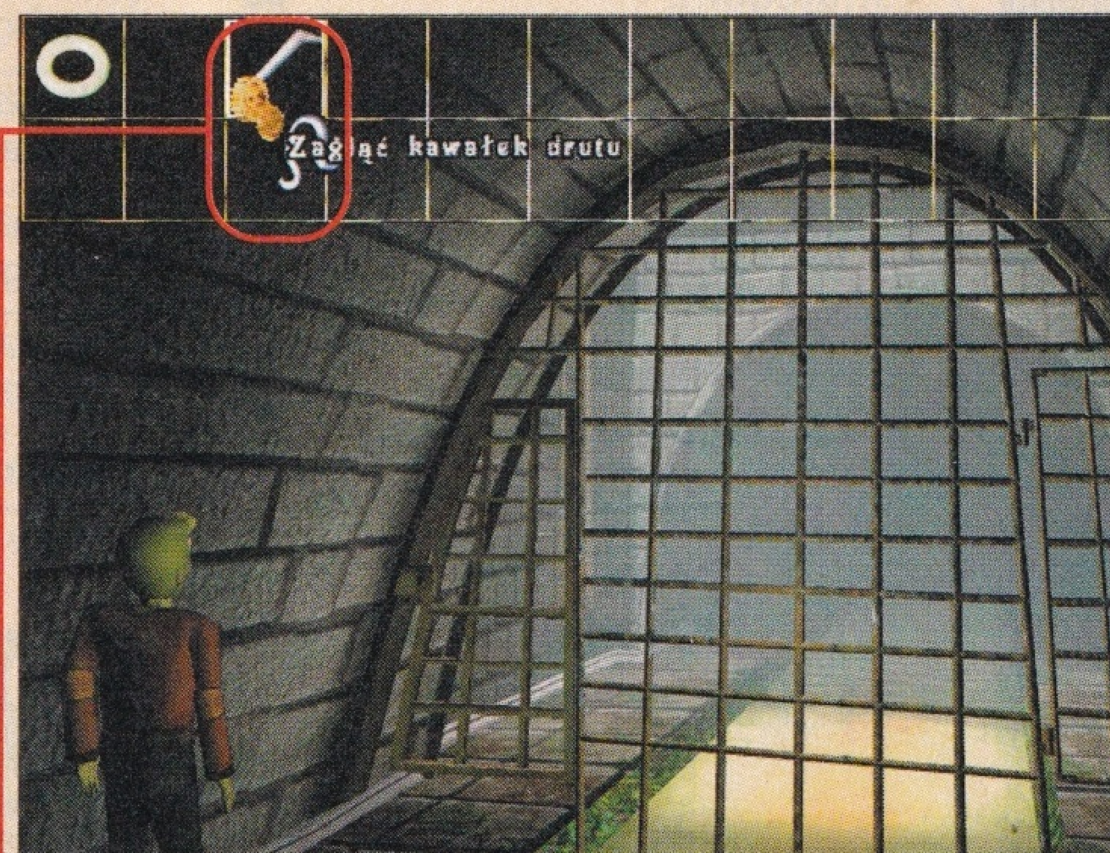
2 Robotnik 1 mówi, że pod deskami jest inne wejście do kanałów. Bierzemy śrubokręt 2, książkę 3 i węża dyskotekowego 4. Patrzymy na generator 5 – zaraz będzie potrzebny



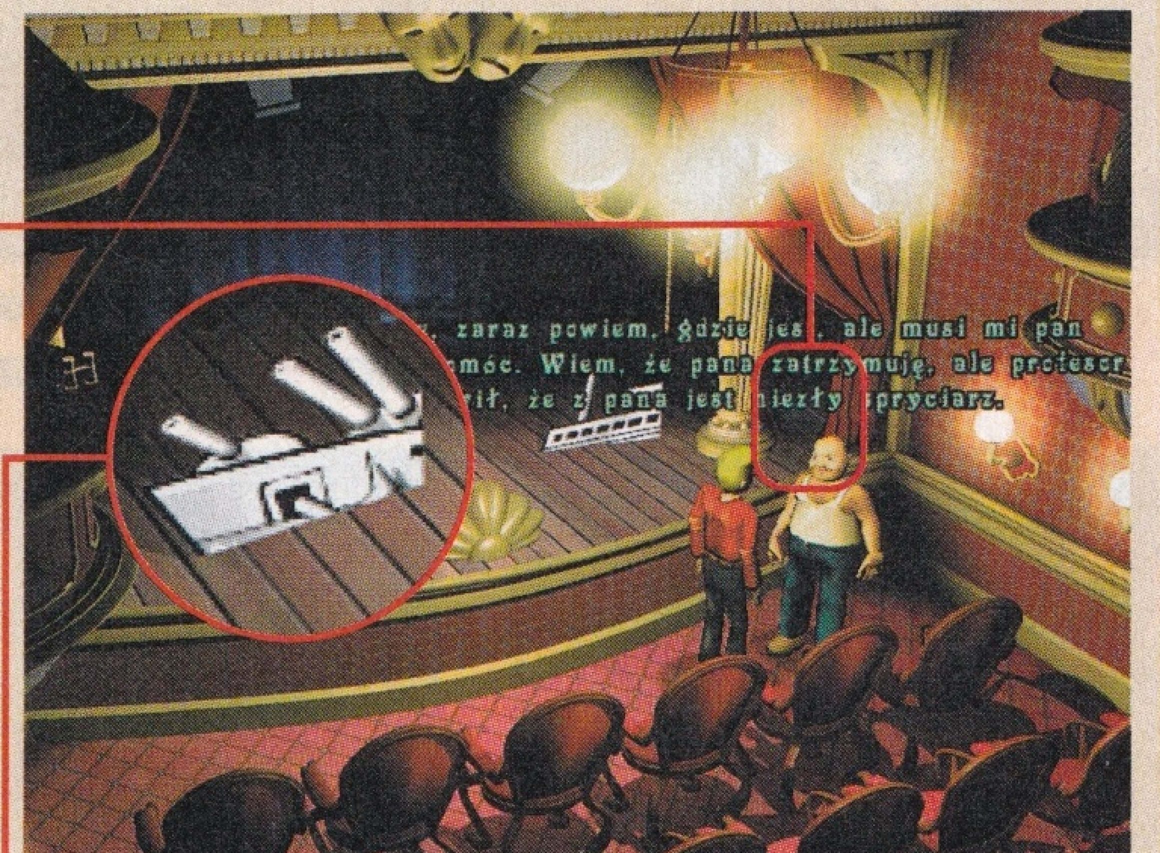
3 Zagadujemy strażnika i dajemy mu książkę. Taśmą owijamy śrubokręt i przykładamy do generatora. Magnesem zwijamy monetę. Naświetlamy węża



4 Czytamy gazetę – ktoś chce kupić używane materiały budowlane! Szybki telefon i... deski znikają. Wyłudzamy pieniądze od robotnika i kupujemy za nie łom. Podważamy kratę. Wejście do kanałów stoi otworem!



5 W kanałach jest ciemno, na szczęście wąż daje światło. Przy kracie zawijamy drut na łomie. Otrzymanym wytrychem otwieramy zamek i wychodzimy z góry. Na zewnątrz podnosimy obcążki i wchodzimy do teatru

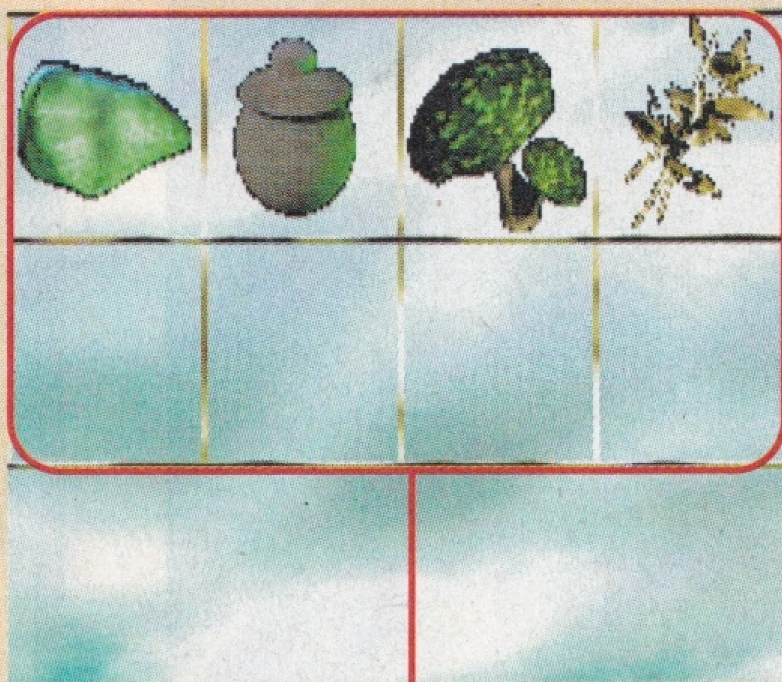


6 Pracownik teatru żąda pomocy za wskazanie kryjówki profesora. Układamy dekorację pancernika. Teraz jeszcze reflektor. Używamy na nim obcążków i po sprawie

DETALE



Dzięki mapie poruszamy się między odległymi miejscami. Pokazuje się ona, gdy opuszczamy aktualne miejsce pobytu



Po ekwipunek sięgamy, przesuwając kursor w górną część ekranu. Niektóre zebrane przedmioty łączymy ze sobą, dzięki czemu uzyskujemy nowe

Na właściwy trop czasami prowadzą rozmowy z napotkanymi postaciami, ale często jedynym wyjściem jest używanie przedmiotów na wszystkim. W rezultacie zagadki w Strażniku czasu są wyjątkowo trudne, a rozwiązywanie ich jedyną dostępną metodą denerwuje.

Irytującą przeszkodą są także łamigłówki, takie jak na przykład układanka lub gra planszowa. Te zagadki zajmują mnóstwo czasu, a żadna nie jest ciekawa. Zaciskamy zęby i walczymy z przeciwnościami zgotowanymi przez programistów, aby poznać dalszy ciąg interesującej fabuły.

Grę obsługujemy za pomocą myszki. Kliknięciem lewym przyciskiem podnosimy i używamy przedmiotów, rozpoczynamy rozmowę lub idziemy we wskazane miejsce – czynność zależy od ikony, która pojawia się, gdy najeżdżamy kursorem na wybrany obszar ekranu. Do dziś nie wymyślono prostszego i lepszego sposobu sterowania.

Świetnym pomysłem okazuje się też szybkie przemieszczanie się i wykonywanie czynności po dwukrotnym kliknięciu na wskazany obszar. Dzięki temu nie marnujemy czasu na mozolne przechodzenie przez już zbadane ekrany, gdy przychodzi nam do głowy pomysł rozwiązania zagadki w odległym miejscu.

POLSKA WERSJA

Teksty w polskiej wersji zostały sprawnie przetłumaczone, choć napotykamy też sformułowania niezręczne. Na przykład podczas filmu wprowadzającego Rysio odpowiada człowiekowi, który mówi, że przyniósł szampana: To bardzo miło, proszę dalej. Trudno powiedzieć, czy podobne potknięcia wynikają z błędów tłumaczy czy kiepskich dialogów w czeskim oryginale.

Zdarza się także, że niektóre postacie używają zwrotów, które nie pasują do ich stylu. Ze zdziwieniem słuchamy, jak w polskiej wersji językowej wykształcony i kulturalny profesor Santusow odpowiada w paru sytuacjach Rysiowi: Nie jarzę. Niekiedy też co innego słyszymy, a co innego czytamy na ekranie. Na przykład w Egipcie sprzedawca w tekście dialogu mówi o obozie położonym 20 mil na południe. Tymczasem lektor czytający te słowa upiera się przy 200 milach.

Fatalni polscy lektorzy to wielka wada Strażnika czasu. Brak opcji wyłączenia głosów zmusza nas do słuchania klepiących beznamiętnie swoje kwestie androidów. Najmniej rażą Rysio i profesor Santusow, choć nawet im daleko do przyzwoitego poziomu.

Książeczka, którą dołączono do Strażnika czasu, to kolejny wypadek przy pracy. Znajdujemy w niej zaledwie parę stron na temat gry i wielki artykuł na temat absurdów życia w PRL-u. Najwyraźniej absurd nie odszedł bezpowrotnie z PRL-em.

WERDYKT

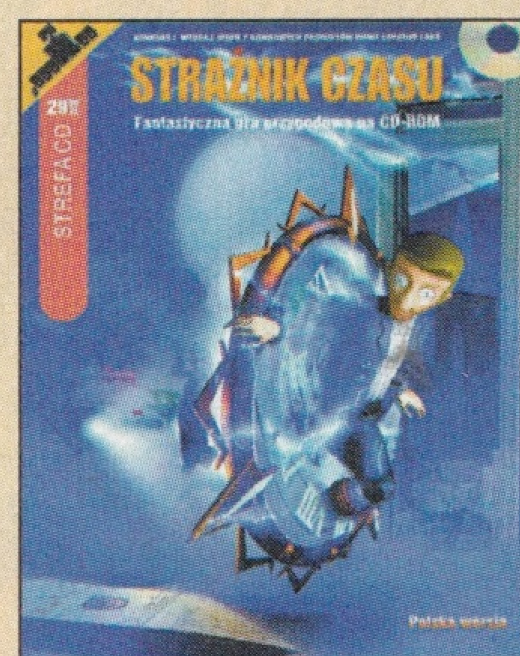
Strażnik czasu to ciekawa, ale niewiarygodnie trudna przygodówka. Jej ukończenie sprawi wiele kłopotów nawet doświadczonym miłośnikom gatunku. Brzydkie wyrazy, które znienacka pojawiają się w wielu dialogach, powodują, że Strażnik czasu nie nadaje się dla młodych amatorów przygody. Ich jednak z pewnością i tak odstraszy fatalna, sztywna animacja, przeciętna grafika, absurdalnie trudne zagadki i drewniane głosy lektorów z polskiej wersji gry.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – podniesienie/użycie przedmiotu, wskazanie celu Rysiowi, rozpoczęcie rozmowy
- ESC – przejście do menu gry

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Strażnik czasu



Producent: Zima Software
Wydawca w Polsce: Strefa CD





platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**

Przygodówka dla twardzieli: straszą nas drewniane głosy lektorów, postacie ruszające się jak roboty i plastikowa grafika. Zagadki przyprawiają o ból głowy. Mimo to brniemy naprzód, by poznać finał ciekawej historii

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,83**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,43**
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**6,00**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**2,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 629 45 30	4
Serwis online	1,0%	www.strefacd.pl	1
Podręcznik użytkownika	3,0%	mierny	2
INSTALACJA	**4,0%**	**celująca**	**6,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (341 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,79**
Punkty dodatnie/ujemne		fatalne głosy aktorów	-0,5

OCENA JAKOŚCI	**dostateczna**	**3,29**
Cena/Jakość	**celująca**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **29,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	29,90 zł/3,29 = 9,09 = celująca	



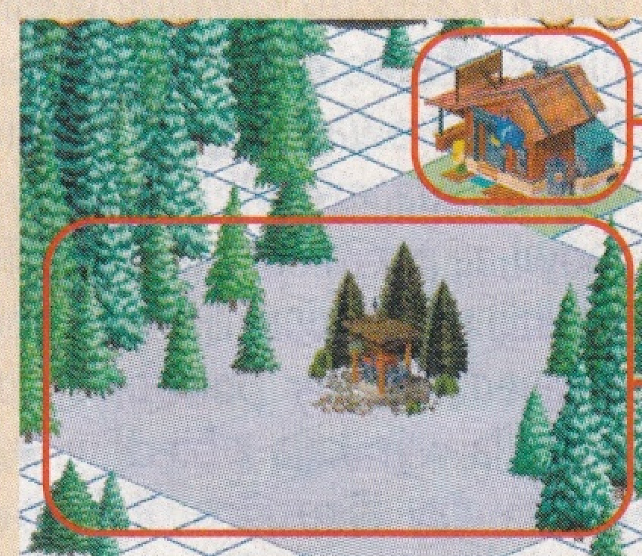
Ski Resort Tycoon II[1]

[1]Ang. Potentat narciarskich kurortów. Wymowa: ski resort tajkun

Gra strategiczna | Głównym zajęciem menedżera tego narciarskiego kurortu jest oglądanie, jak rosną góry. Góry pieniędzy na bankowym koncie



1 Niektóre budynki, szczególnie te zaawansowane, wymagają zasilania prądem. Zaczynamy więc od postawienia agregatu. Kiedy mamy więcej pieniędzy, budujemy wydajniejsze elektrownie



2 Włączamy siatkę pokazującą ukształtowanie terenu. Ciemniejsze pola pokazują, dokąd dociera prąd. Lokujemy obok domek konserwatora naprawiającego agregat



3 Wyznaczamy trasę wyciągu. Drzewa w pobliżu są wycinane automatycznie po zatwierdzeniu budowy. Usuwamy kolejne, by poszerzyć zjazd. Stawiamy znak informujący o trudności stoku

TREŚĆ GRY

Przyjmujemy posadę dyrektora górskiego kurortu. Zarządzamy budową ośrodka na jednej z kilku map albo wykonujemy określone zadanie, na przykład budując wyciąg na najwyższy szczyt.

Na starcie określamy poziom trudności, ale zmienia on tylko dostępny na początku zapas gotówki. Podstawą naszej działalności jest zapewnienie turystom tras zjazdowych. Tworzymy je prosto i wygodnie. Zaczynamy od budowy wyciągu, następnie stawiamy obok znak informujący o poziomie trudności trasy. Snowboardziści i narciarze sami decydują, jak zjeżdżać i zachowują się przy tym rozsądnie. Zazwyczaj znajdują optymalny spadek, nie wpadają na drzewa i inne przeszkody. Czasami zdarza się jednak, że z niejasnych przyczyn nie chcą korzystać z gotowego wyciągu i musimy im wtedy postawić nowy.

Turyści oczekują rozrywki przez całą dobę, więc budujemy dla nich również kino i klub nocny. Aby nie głodowali, stawiamy restauracje. Bezpieczeństwo gościom zapewniają patrole medyczne i kontrolerzy lawin, a noclegi – coraz większe kwatery. Aby zbudować obiekt, zazwyczaj musimy wcześniej postawić jakiś inny. Te zależności są niestety wzięte z sufitu. Małą toaletę budujemy dopiero po postawieniu plastikowego toi-toia, wyciąg orczykowy po zbudowaniu stacji radiowej, a supermarket – dopiero kiedy mamy wypożyczalnię snowboardów. Te absurdalne związki są nie do obejścia, co sprawia, że rozgrywka przebiega za każdym razem tak samo.

Niewiele pomagają zdarzenia losowe, którym próbujemy zaradzić, na przykład yeti napadający na turystów czy lawiny. Stawiamy czoło tym wszystkim przewidywalnym problemom, wznosząc po prostu odpowiednie budynki – na tym kończy się nasza rola.

W ocenie działania kurortu pomagają nam tabele pokazujące zadowolenie gości i komunikaty, na przykład o braku miejsc noclegowych. Obserwujemy też samych turystów. Wyświetlane obok ich postaci wesołe lub smutne buzie informują, czy dobrze się bawią. Jeśli do wyciągów ustawiają się kolejki, a na stoku narciarze wpadają na siebie, tworzymy nowe trasy zjazdowe. W miarę rozwoju naszego kurortu i powstawania kolejnych budowli rośnie jego standard, oceniany w pięciogwiazdkowej skali.

TECHNIKALIA

Choć gramy w górach, muzyka jest zdecydowanie poniżej poziomu morza: słyszymy puszczane w kółko kilkudziesięciosekundowe brzdąkanie. Po zbudowaniu wieży radiowej dochodzą cztery kolejne, równie słabiutkie melodyjki. Dzięki temu gra ma niezamierzone działanie edukacyjne: uczymy się, że w górach należy zachować ciszę.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór pozycji w menu
- Prawy przycisk myszy – menu wybudowanych obiektów
- esc – główne menu
- P – zatrzymanie gry
- ← → ↑ ↓ – przesuwanie mapy
- G – pokazanie i schowanie siatki obrazującej ukształtowanie terenu
- M – pokazanie i schowanie minimapy

fot.: CORBIS/FREE

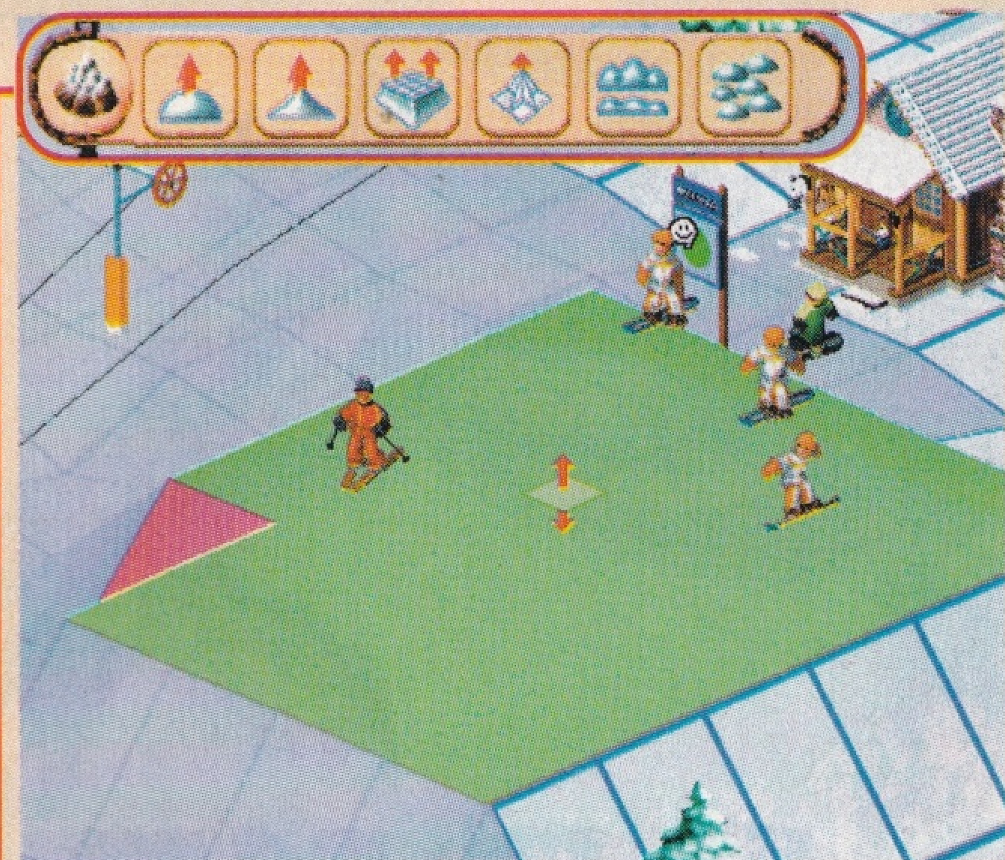
PRZEBIEG GRY



4 Wycinamy drzewa w centrum kurortu. Stawiamy budki z jedzeniem 1 i toalety 2 niezbędne do zaspokojenia podstawowych potrzeb klientów. Punkty usługowe 3 zapewniają dodatkowe wpływy



5 Aby goście nie wyjeżdżali po jednym dniu, budujemy kwatery. Zaczynamy od taniej chaty służącej do ogrzania się. W miarę rozbudowy dostępne są coraz większe domy mieszkalne



6 Obszar pod kurort nie zawsze nam odpowiada. Używamy wtedy narzędzi do poprawiania rzeźby terenu. Tworzymy wzgórki i wygładzamy wzniesienia, wszystko to jednak kosztuje



7 Przeglądamy statystyki i komunikaty, dzięki którym dowiadujemy się o niezaspokojonych potrzebach klientów. Jeśli tylko budżet na to pozwala, usuwamy powody niezadowolenia

Grafika jest przestarzała. Wokół rosną takie same brzydkie choinki, wyciągom brakuje detali, a spyjący z góry śnieg to po prostu paskudztwo: przez ekran przewijany jest przezroczysty obrazek z białymi płatkami!

Lepiej przedstawiono budynki. Na budce z jedzeniem widać nawet cennik. Dostrzegamy go dzięki opcji wcielania się w turystów odwiedzających kurort. Nie wnosi ona wiele do gry, za to ujawnia słabości systemu wyświetlania grafiki, który obrazy z kanciastymi obiektami wyświetla z prędkością pokazu slajdów.

Po zatrzymaniu gry nie możemy nic zrobić. Dla równowagi nie daje się też przyśpieszyć upływu czasu. To sztuczne wydłużanie zabawy zniechęca, a bezczynne patrzenie na rosnący stan konta zniecżula mózg.

Obsługa jest wygodna, choć z początku trudno się połapać w nielogicznym menu budynków. Na przykład biuro promocji kurortu jest w sekcji Konserwacja. Dla zmylenia wroga?

Zabawę przekreśla irytujący błąd. Co chwilę znika kursor myszy, a jedynym sposobem na jego przywrócenie jest ponowne uruchomienie gry. Pozostawienie takiego błędu to karygodne niedbalstwo.

POLSKA WERSJA

Proste informacje tekstowe bez zarzutu przetłumaczono na polski. Niestety pominięto urozmaicające zabawę dźwięki, które słyszymy, gdy na ekranie pojawia się dany typ budynku. Sprzedawca hot dogów i turyści mówią po angielsku.

WERDYKT

Ten Tycoon powstał na zlecenie działu marketingu – nudzi nas od pierwszej chwili. Im mniejszy kurort, tym wolniej zarabiamy i tym bardziej dłuży się gra. Budujemy to, na co pozwala budżet i ciułamy na nowe obiekty. Wznosimy je zawsze w tej samej kolejności, więc przebieg gry się powtarza. Nieudaną całość wieńczy toporna grafika. Zero satysfakcji.

DETALE



Na zapchanym stoku łatwo o kraksę. O ile narciarze nie szarżują, nie ma ona poważnych konsekwencji. Jedynym skutkiem wypadku jest lekkie obniżenie nastroju turystów.



Gdy źle oznaczamy trasę, zdarza się, że na trudne stoki trafiają początkujący. Wtedy kontuzje są poważniejsze, a rannego sportowca służby ratownicze zwożą toboganem.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Ski Resort Tycoon II



Producent: Monte Cristo
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





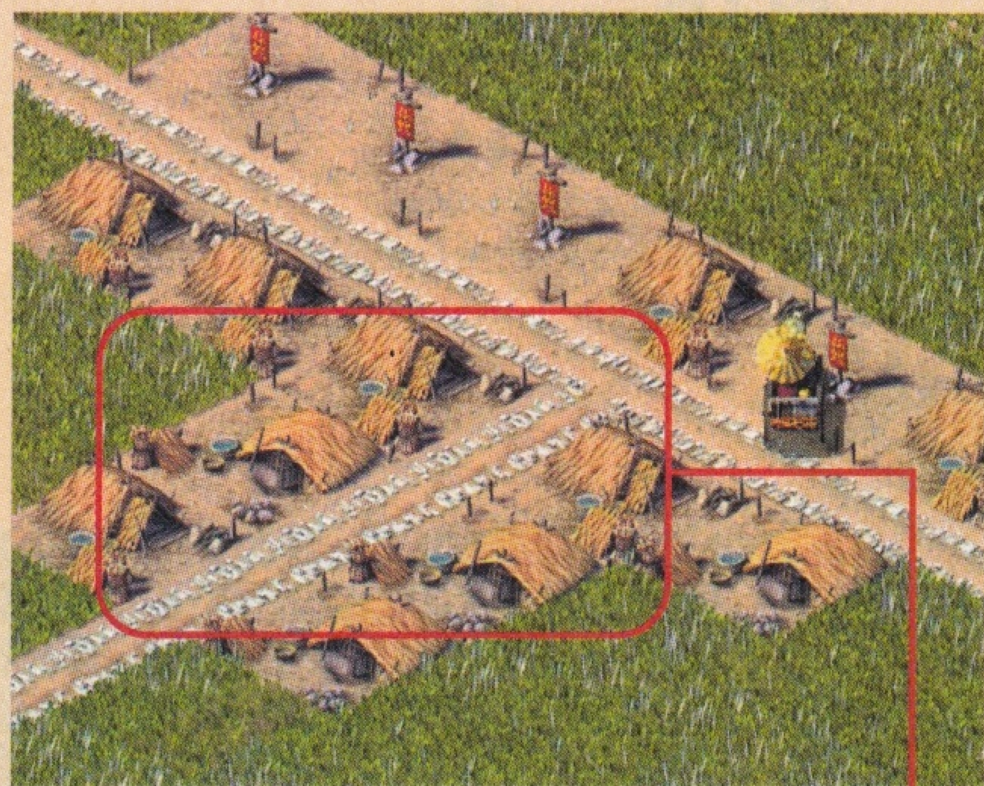
platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**niedostateczna**	**1,00**
Gra jest tak mało urozmaicona jak zjazd z Gubałówki, a do tego brzydka i liniowa. Zamiast tracić na nią czas, lepiej wybrać się w góry na prawdziwe narty. Nie zarobimy jako menedżer, ale przynajmniej się zrelaksujemy			
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**5,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	mierny	2
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (720 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	dostateczna	2,59
Punkty dodatnie/ujemne		błędy w programie gry	-0,2

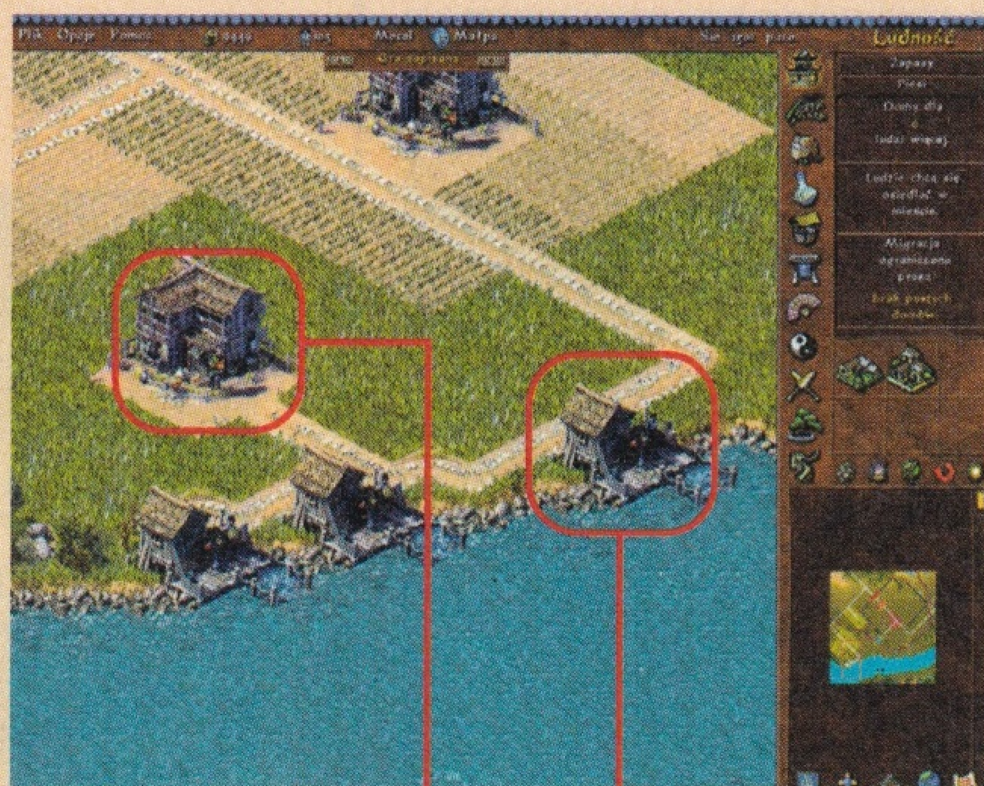
OCENA JAKOŚCI	**mierna**	**2,39**
Cena/Jakość	**niedostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **59,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **54 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	59,90 zł/2,39 = 25,06 = niedostateczna[1]	

[1]obniżona o jeden stopień

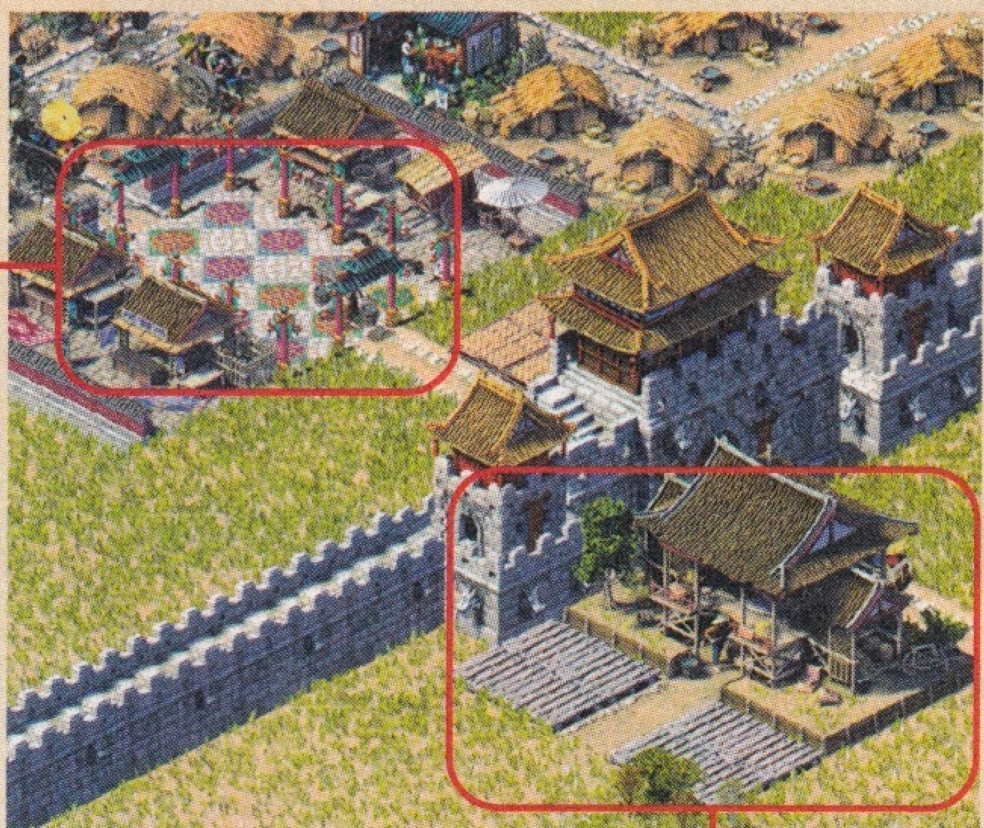
PRZEBIEG GRY



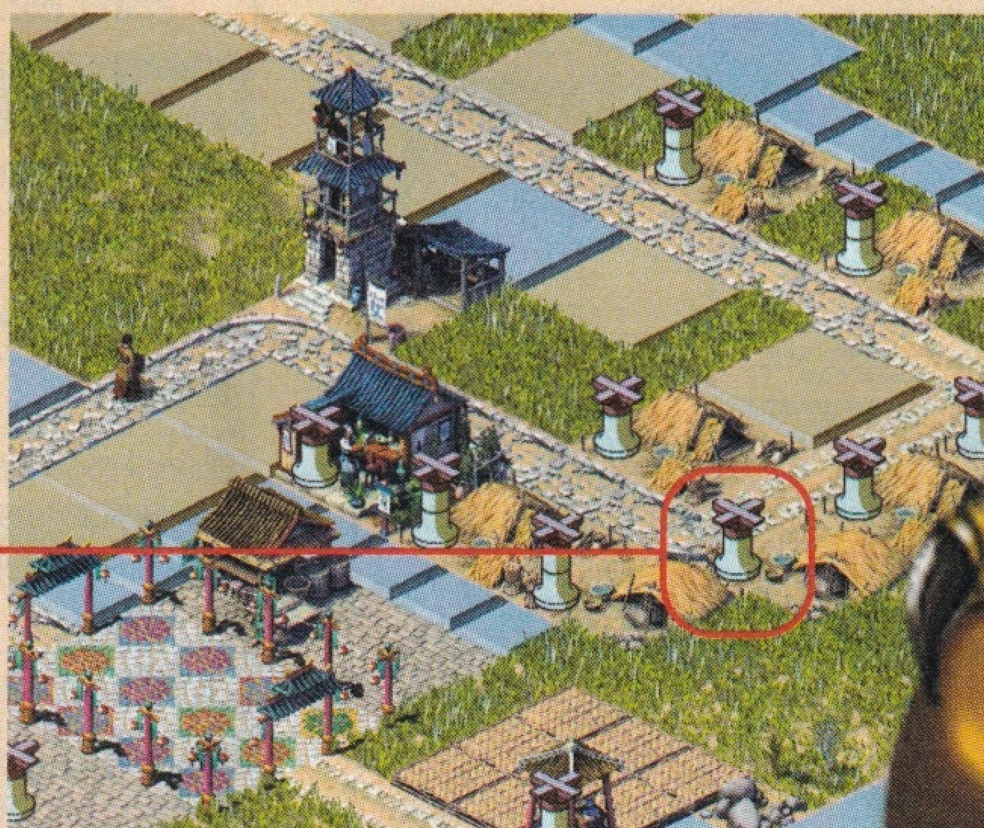
1 Wszystkie budynki stawiamy przy drogach. Wyznaczamy tereny mieszkalne, gdzie przybyli budują chałupy. Jeśli dostarczamy mieszkańcom potrzebnych im produktów, standard domów wzrasta i stają się one pojemniejsze



2 Tworzymy farmy, chaty rybaków i zakłady produkcyjne, by zapewnić miastu żywność i niezbędne produkty. Każda manufaktura tworzy dodatkowe miejsca pracy. Powinniśmy utrzymywać bezrobocie na niskim poziomie



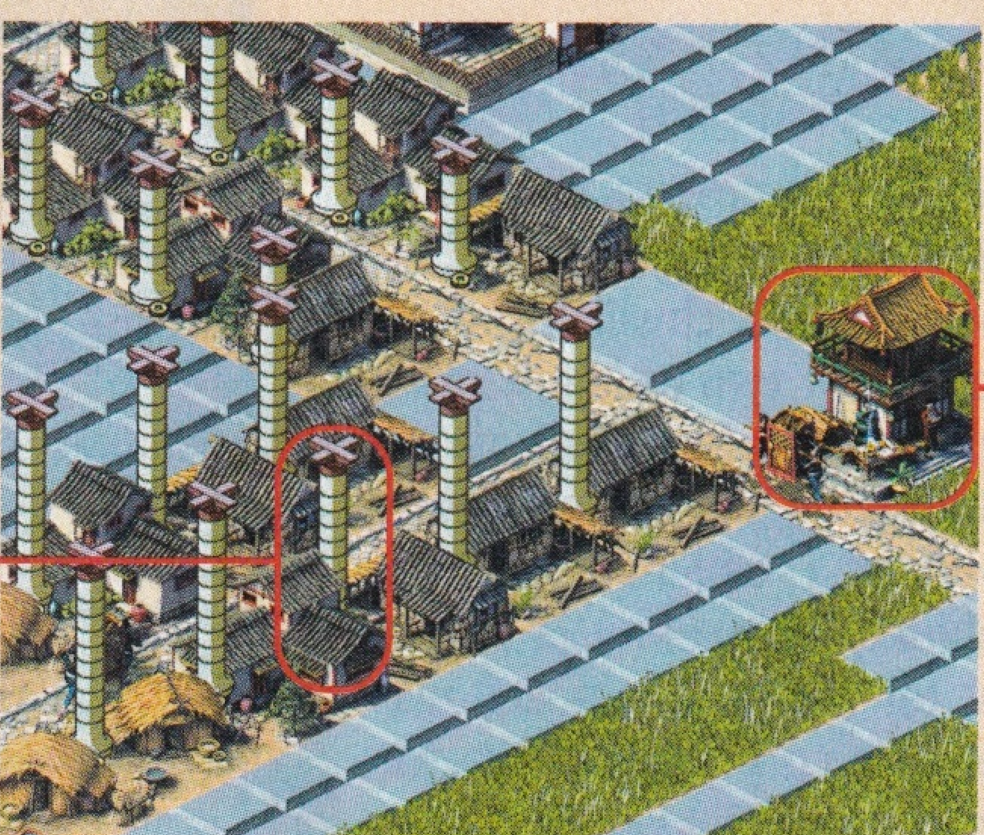
3 Żywność jest przerabiana we młynie na zdatne do spożycia wiktuały, a potem przewożona na targowisko. Z targowiska tragarze rozwożą jedzenie i pozostałe produkty do domów znajdujących się w pobliżu



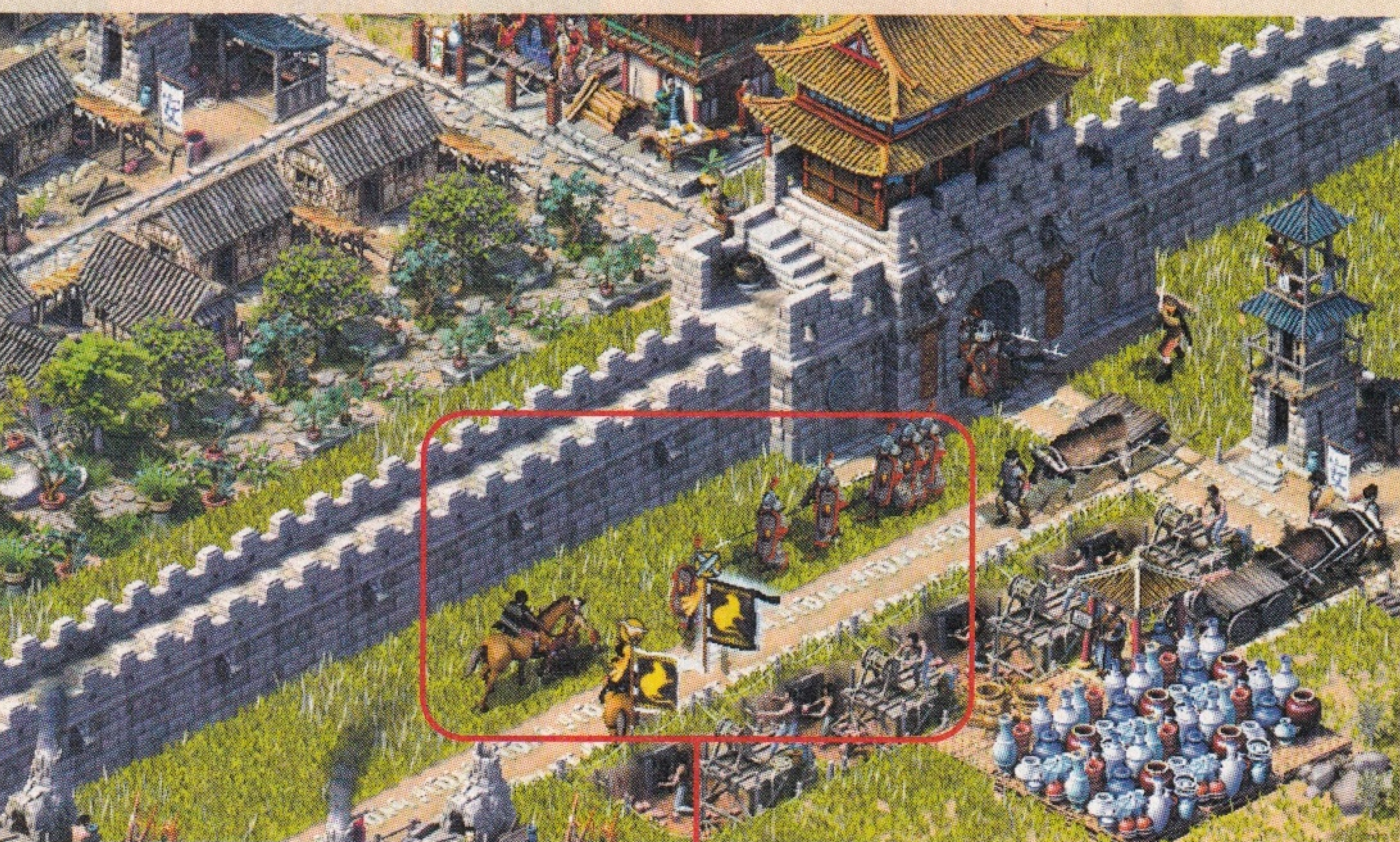
4 Miasto potrzebuje służb publicznych: kapłanów, medyków oraz inspektorów budowlanych. Bez kontroli tych ostatnich oznaczony słupkami stan budynków pogarsza się, co grozi katastrofą budowlaną i pożarem



5 Na dużej mapie kontaktujemy się z innymi miastami. Wzbudzamy ich sympatię, przekazując im dary i nawiązujemy wymianę handlową, by zdobyć brakujące dobra oraz zarobić na sprzedaży tych produkowanych w nadmiarze



6 Gdy miasto rozrasta się, opodatkowujemy mieszkańców. Stawiamy centrum administracji i urzędy podatkowe. Poborcy chodzą od domu do domu, zbierając daninę. Na mapie widzimy wszystkie domy, z których pobierane są podatki



7 Jeśli naszemu miastu grozi atak lub sami planujemy najazd, produkujemy broń i tworzymy armię. Wróg po wejściu do miasta pali budynki i zabija mieszkańców. Ślemy tam nasze oddziały, by przeciwstawiły się napastnikom



Cesarz

Narodziny Państwa Środka

Gra strategiczna | Jako przodkowie sekretarzy partii komunistycznej budujemy potęgę Chin, zarządzając miastami

Tajne kody na stronie 71

TREŚĆ GRY

W ośmiu niezależnych kampaniach wznosimy chińskie miasta. Gra wyznacza nam cele, takie jak osiedlenie w mieście wyznaczonej liczby osób lub produkowanie danego towaru.

Gdy wypełniamy cele scenariusza, gra daje nam następne zadania w tym samym mieście. Czasem dostajemy misje dodatkowe, podczas których przenosimy się do innej miejscowości, aby na przykład wznieść w niej wielką świątynię.

Narzucone zadania ograniczają nas, ale drogi do osiągnięcia celów są tak liczne, że pogubilibyśmy się, gdyby nie mądra konstrukcja gry. Począwszy od samouczka kolejne misje stopniowo zapoznają nas z możliwościami rozwoju, na każdym etapie dodając nowe elementy. Dowiadujemy się, jak produkować towary, nawiązywać kontakty dyplomatyczne i handlować.

W mieście obok domów stawiamy budynki specjalne, na przykład stragan zielarza konieczny do utrzymania higieny. W przeciwieństwie do SimCity znaczenie ma lokator budynku, a nie tylko sam budynek. Zielarz chodzi po ulicach i leczy ludzi w domach obok. Gdy w jakieś miejsce przez długi czas nie dochodzi, wybucha w nim zaraza, nawet jeśli stragan zielarza stoi tuż obok. To samo dotyczy wszystkich usługodawców: kapłanów, roznosicieli wody i handlarzy, dlatego tak istotne jest dobre zaplanowanie sieci ulic.

Usługi świadczymy w nadmiarze, inaczej przy odrobinie pecha losowo poruszająca się służba nie dociera na czas gdzie potrzeba i zaczyna się fatalna reakcja łańcuchowa. Zaniedbane domy pustoszeją, tracimy pracowników, spada produkcja i zaczyna brakować towarów.

W rozwoju pomagają nam bóstwa, które z wdzięczności za

składane ofiary pojawiają się w mieście. Ich obecność obniża koszty rozbudowy i pozwala błogosławić budynki, co z kolei podnosi wydajność zatrudnionych w nich pracowników.

By wejść na wojenną ścieżkę, budujemy forty. W każdym z nich powstaje tylko jeden oddział wojska. Podczas walki dajemy żołnierzom instrukcje, czy mają agresywnie rzucać się na przeciwnika czy też w zwartym szyku oczekiwać, aż sam się zbliży. Bitwy nie są emocjonujące. To niemal formalność, a zwycięża silniejszy. Wojny w Cesarzu wygrywamy sprawną ekonomią, a nie dobrą taktyką. Gdy atakujemy wrogie miasto, walki w ogóle nie widzimy. Otrzymujemy tylko informację o jej wyniku.

TECHNIKALIA

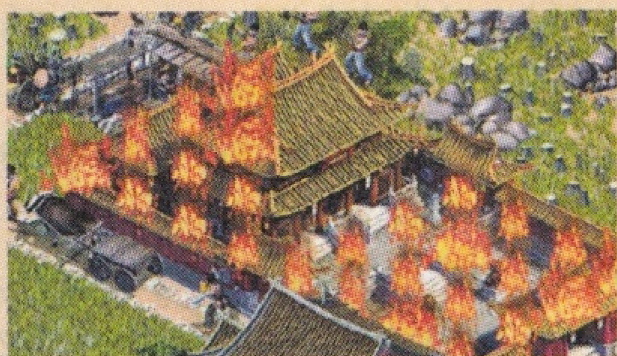
Grę obsługuje się bardzo wygodnie, co jest istotne przy tak rozbudowanych opcjach. Do minimum ograniczono liczbę menu, co jednak sprawia, że na początku mylące są uniwersalne zakładki ministerstw. Pod każdą schowane są statystyki oraz lista konstrukcji do wybudowania, jednak jedno z drugim nie zawsze jest bezpośrednio związane. Na przykład ludzi zatrudniamy w każdym z ministerstw, ale poziom zatrudnienia sprawdzamy tylko pod zakładką ministerstwa przemysłu.

Instrukcja do gry jest przejrzysta, bogata w grafikę i przydatne tabele. Niestety umieszczono ją w pliku, który musimy oglądać na ekranie komputera albo wydrukować na ponad stu stronach. Do gry co prawda dołączono papierowy podręcznik, ale jest on mało czytelny – to poważnie skrócona wersja tego,

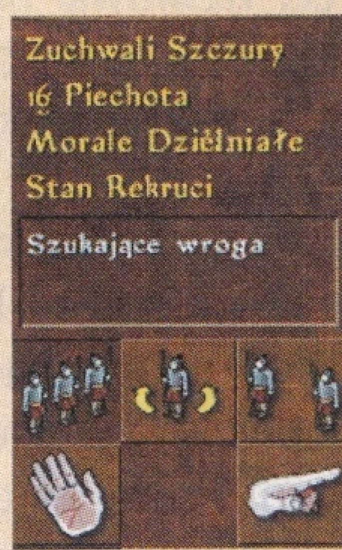
DETALE



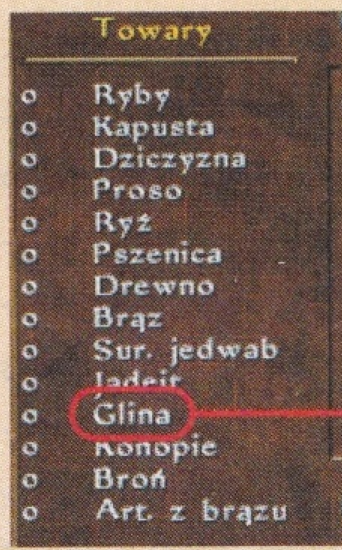
Na nowy rok urządzamy festyn ze smokiem, by uradować ludzi. Gdy są zadowoleni, miasto przyciąga nowych mieszkańców



Płonie centrum administracji! Zaniedbaliśmy nastroje, a gdy w mieście dzieje się źle, na ulice wychodzą żebracy i przestępcy



W XV wieku przed naszą erą chińscy mędrcy opanowali zaledwie podstawy języka polskiego



Starożytne cesarstwo handlowało dużą liczbą towarów, w tym... gliną do wyrobu ceramiki

który znajduje się na płycie. **GROM** nie podoba się to, że klienta, który zapłacił ponad sto złotych za grę, zmusza się do ponoszenia jeszcze dodatkowych kosztów drukowania podręcznika. Gracze nie mający drukarki są pozbawieni wygodnego dostępu do pełnej instrukcji!

Do gry dołączono prosty w obsłudze edytor scenariuszy, dzięki któremu tworzymy misje równie ciekawe, jak te z kampanii. Przez internet zmaga się w Cesarzu nawet w osiem osób, ale to teoria, bo na serwerze gry pojawia się zbyt mało chętnych. W grze sieciowej każdy z graczy dostaje oddzielne miasto. Od nas zależy, czy walczymy czy też współpracujemy z pozostałymi.

POLSKA WERSJA

Komunikaty brzmią, jakby pisał je Kali z W pustyni i w puszczy. Gra informuje nas, że mamy „wybudować wielka świątynia" albo chwali za świetną robotę „wykonaną dla Chiny". Wynika to z braku mechanizmu odmieniania wyrazów, zbędnego w angielskim oryginale, ale koniecznego w polskiej wersji. Poza tymi miejscami, gdzie straszą nas nie odmienione słowa, poziom tłumaczenia jest wysoki, bez zarzutu przełożono też obie instrukcje – tę papierową i tę na płycie. Głosy polskich lektorów brzmią poprawnie.

WERDYKT

Cesarz ma potężne możliwości, które zadowalają wybrednych miłośników wirtualnej ekonomii. Dzięki przejrzystemu wprowadzeniu w świat gry dobrze się bawią także mniej doświadczeni. Największą wadą gry jest wtórność: nie wnosi ona wiele w stosunku do poprzedników – Faraona i Zeusa.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybranie opcji
- Prawy przycisk myszy – anulowanie wyboru
- 0 do 9 – wybieranie ministerstw
- [– spowolnienie upływu czasu
-] – przyspieszenie upływu czasu
- pgup pgdn – obracanie mapy
- ctrl F1 do F4 – zaznaczenie zakładki
- F1 do F4 – wybranie zakładki
- P – pauza

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Cesarz Narodziny Państwa Środka

Producent: Breakaway Games
Wydawca w Polsce: Play it!





platforma testowa	Windows 2000
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	50,0%	bardzo dobra	5,00

Autorzy wiernie trzymają się schematu, który przyniósł sukces całej serii. Zrobili więc kolejną świetną grę strategiczną, która od poprzedniej różni się głównie realiami – coś dla miłośników zarządzania i starożytnych Chin

	waga		ocena
JAKOŚĆ GRY	18,0%	bardzo dobra	4,83
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	7,0%	dobra	4,43
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	15,0%	celujące	6,00
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	płynne	6
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	6,0%	dobra	4,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 33) 811 91 80	5
Serwis online	1,0%	www.play-it.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	4,0%	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (803 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	100,0%	**bardzo dobra**	**5,03**
Punkty dodatnie/ujemne		edytor scenariuszy	+0,2

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra 5,23**
Cena/Jakość	**mierna**
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**129 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**109 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	129 zł/5,23 = 24,67 = mierna

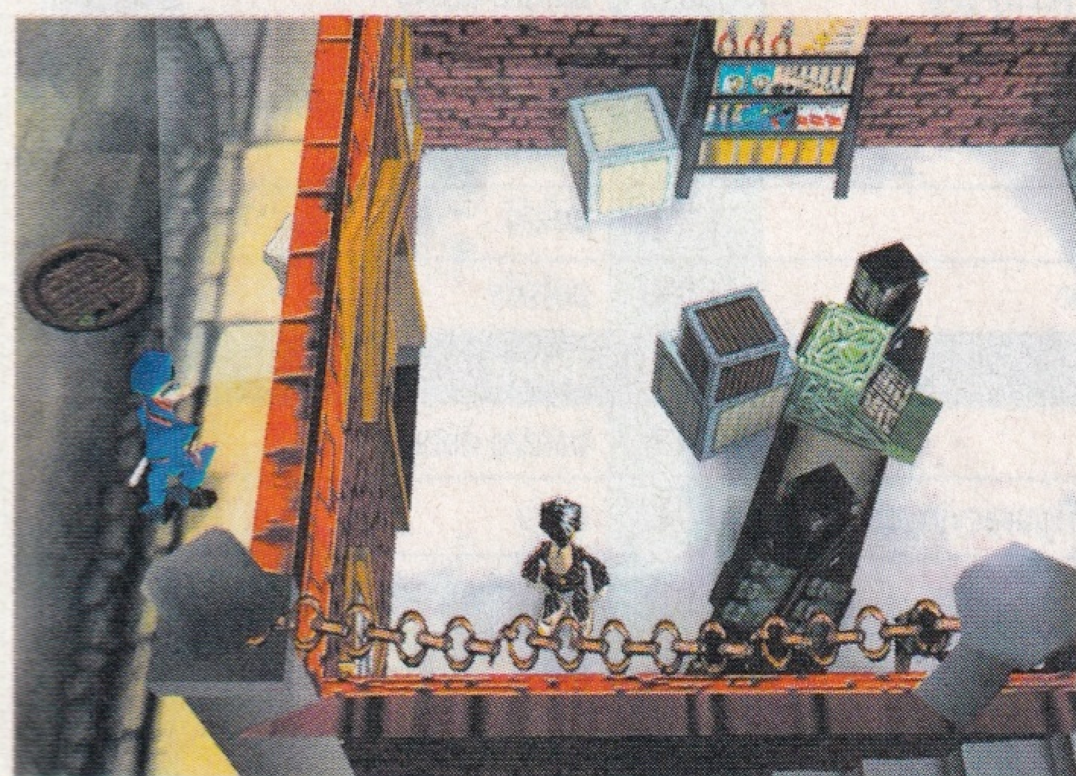
The Sting![1] Kariera gangstera

Wymowa: de sting. Sting dosłownie oznacza żądło, zaś w slangu przestępczym: skok, napad. Tytuł gry nawiązuje też do znanego filmu

Gra strategiczna | „Wchodzimy na bezczelnego, przystawiamy kasjerom rewolwery do brzuchów...". W tej grze Duńczyk i Kwinto też odrzuciliby taki plan

TREŚĆ GRY

Nasz bohater Matt dopiero co opuścił więzienie, ale odsiadka niczego go nie nauczyła. Zamiast zająć się uczciwą pracą, doskonalimy złodziejskie rzemiosło. Zaczynamy skromnie, od włamania do małej stacji benzynowej, której pilnuje tylko jeden policjant. W miarę postępów w przestępczej karierze stają przed nami coraz bardziej skomplikowane zadania.

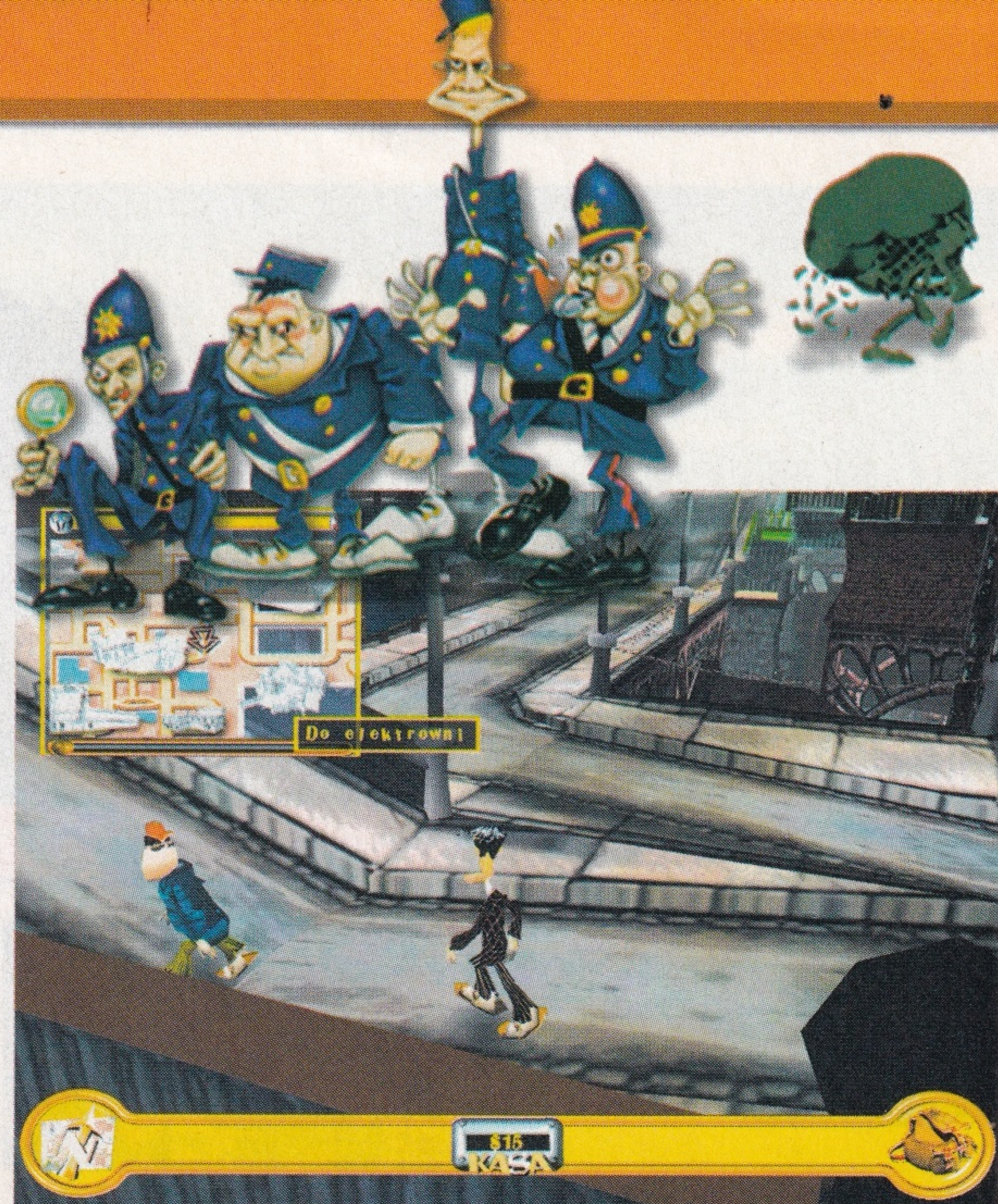


Stacja benzynowa to nasz pierwszy cel. Policjant co chwila sprawdza, czy drzwi są zamknięte, więc do środka dostajemy się przez okno

Trudniejszych kradzieży nie przeprowadzamy w pojedynkę – potrzebujemy wspólników, którzy szybko wyłączają alarm lub wynoszą część łupów. Poszczególne akcje dokładnie planujemy, ale podczas prawdziwego napadu nie mamy już niestety żadnego wpływu na działania naszej szajki. Dlatego po kilku zadaniach gra staje się nadzwyczaj wymagająca, zaś plany dopracowujemy po kilkanaście razy. W fazie planowania nie włączają się alarmy, więc do końca nie wiemy, czy ktoś nas zauważył albo usłyszał. Niektóre zadania dopracowujemy co do sekundy, przekradając się pomiędzy policjantami, którzy na chwilkę się odwracają. Na szczęście zawsze znamy zasięg wzroku stróżów prawa.

Nasi podopieczni są opisani szeregiem cech, które podwyższamy, wykonując wiele razy daną czynność. Na przykład im więcej pracujemy łomem, tym sprawniej otwieramy nim kolejne zamki. Bierzemy również pod uwagę udźwig naszych bohaterów. Niektórzy z nich są w stanie poruszać się objuczeni telewizorami, magnetowidami i workami z mąką, pozostali ledwo dyszą jedynie pod ciężarem niesionych narzędzi.

Pomiędzy zadaniami spacerujemy po mieście i spieniężamy zdobyte łupy, a także szukamy nowych współpracowników na kolejne akcje. Jednak im więcej ludzi, tym więcej rąk do podziału zysków, a jednocześnie tym mniej miejsca w samochodzie Matta. Gruchotem, z którym zaczynamy grę, jeździmy na akcję sami – nie mieści się do niego nikt poza naszym bohaterem.



Jeśli gubimy się w mieście, rozmawiamy z kręcącym się w pobliżu naszego domu kolegą. Zbir pokazuje nam wszystkie ważne miejsca

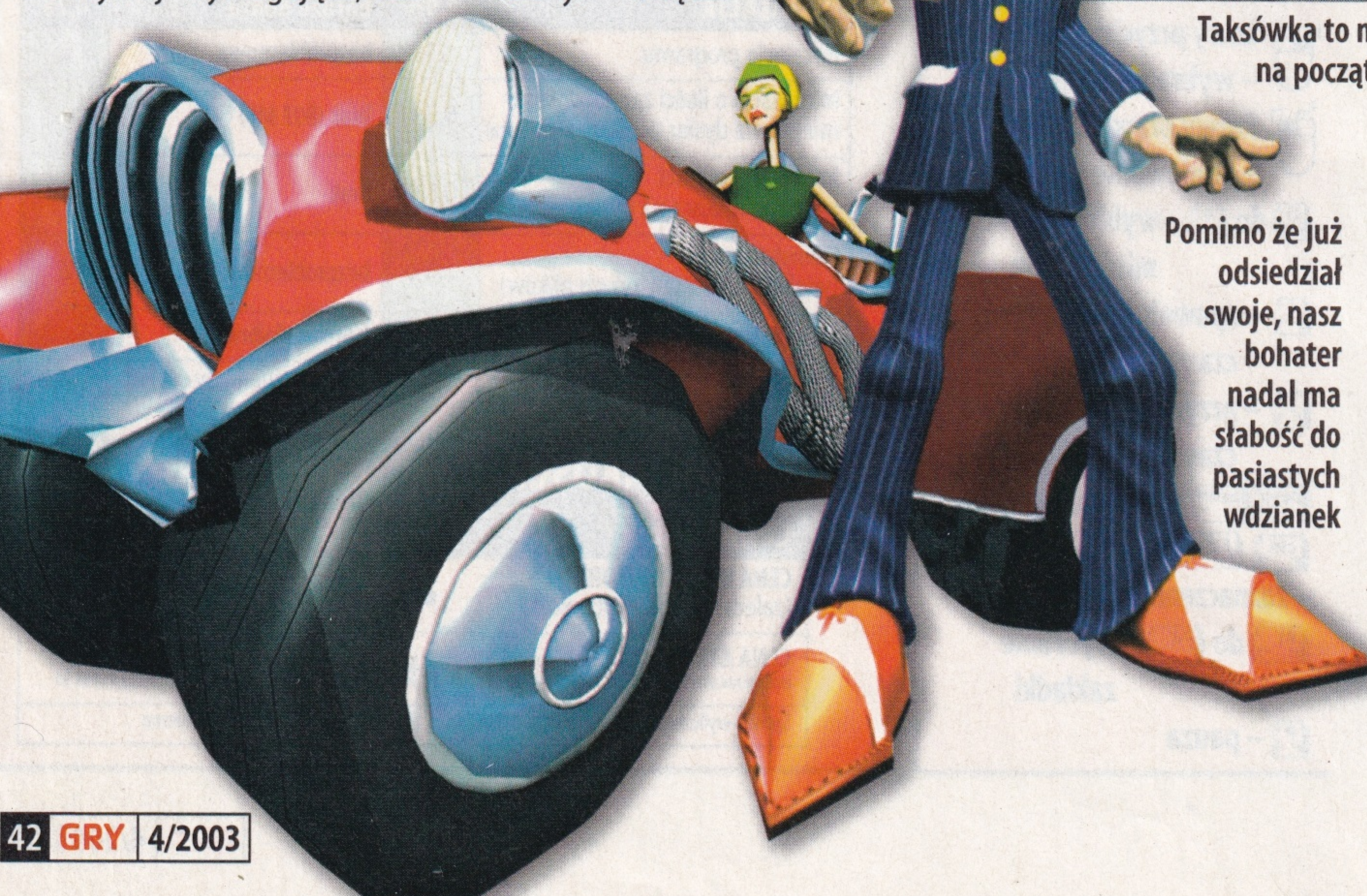
TECHNIKALIA

Całą grę oglądamy w trójwymiarowej, mocno przerysowanej grafice w konwencji filmów rysunkowych. Samochody podczas jazdy śmiesznie podskakują, a miasto wygląda jak dzieło życia szalonego architekta. Niektóre budynki wiszą na wiaduktach nad jezdniami, a Matt mieszka w maleńkim, piętrowym domku, do którego wchodzimy przez taras.

W orientacji w terenie pomaga mapa, na której wskazujemy cel wędrówki naszemu złodziejowi. Spacery po mieście trwają jednak zdecydowanie zbyt długo.

Najwięcej czasu spędzamy na ekranie planowania akcji. Tu widzimy Matta i jego drużynę. W dowolnej chwili zatrzymujemy zegar i zastanawiamy się, co robić dalej. Jeśli jakaś czynność zajmuje bardzo dużo czasu, na moment przyspieszamy akcję i błyskawicznie wyłamujemy oporny zamek. Policjantów i ludzi mogących przeszkodzić nam w napadzie rozpoznajemy po trójkącie symbolizującym zasięg ich wzroku.

Co ciekawe, wskaźnik ten pojawia się na ekranie nawet wówczas, gdy obserwowana osoba znajduje się na innym piętrze bądź za ścianą budynku. Dzięki temu wiemy, że policjant ruszył ze swojego posterunku na patrol, a właścicielka sklepu za moment zejdzie na parter i nas zauważy. Dlatego też niektóre zadania trwają wiele minut – wyskakujemy na moment z bezpiecznego schowka, walczymy przez chwilę z zamkiem i chowamy się z powrotem.



Taksówka to najszybszy środek transportu, jednak na początku gry nie stać nas na takie wydatki

Pomimo że już odsiedział swoje, nasz bohater nadal ma słabość do pasiastych wdzianek

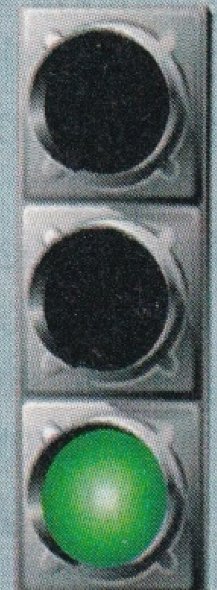
WERDYKT

The Sting! to wspaniała, oryginalna, ale i bardzo trudna gra. Brakuje możliwości ingerowania w plan podczas przeprowadzania akcji, więc jesteśmy skazani na dokładne szlifowanie wszystkich jego elementów. Planowanie trudniejszych zadań doprowadza do pasji nawet najbardziej cierpliwych, ale warto – nagrodą jest sprawna akcja.

The Sting! Kariera gangstera

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	JoWooD Productions
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
SYSTEM	Win 95/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 300, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



bardzo dobra

Close Combat Invasion: Normandy[2]

Gra strategiczna | W piątej części Close Combata ponownie przenosimy się do Normandii. Tym razem jednak sami decydujemy, w jaki sposób ją podbić

[2]Ang. Walka z bliska. Inwazja w Normandii. Wymowa: klous kombat - inwejżyn: normandi

TREŚĆ GRY

Upalne lato 1944 roku spędzamy na normandzkich plażach, podobnie jak w pierwszej części gry. Za każdą wydmą czają się hitlerowcy strzelający do wszystkiego, co się rusza, a piasek nafaszerowany jest minami. Ale w końcu nie przyjeżdżamy się tam opalać. Naszym zadaniem jest zdobycie półwyspu Cotentin.

Został on podzielony na 44 części, w których prowadzimy walki. Sami decydujemy, do której ze stref kierujemy wojska. Każdy oddział podzielony jest na trzy plutony złożone z pięciu pododdziałów. W ich skład wchodzą między innymi drużyny strzeleckie i szturmowe, sekcje karabinów maszynowych, moździerze oraz czołgi.

Przed akcją dostosowujemy skład oddziałów do terenu i celów. Podczas misji zdobywamy punkty terenowe, likwidujemy gniazda oporu wroga, stosując zasłony dymne, oskrzydlenie i atak z kilku stron naraz.

TECHNIKALIA

Grafika gry niewiele zmieniła się od wydania pierwszej części, ale nadal wygląda przyzwoicie. Podczas misji słyszymy odgłosy strzałów, dzięki którym rozpoznajemy rodzaje broni. Jeśli nikt nie strzela, dobiegają nas echa walk w innych sektorach.

Sztuczna inteligencja żołnierzy uwzględnia ich psychikę. Żołnierze drużyny rozjeżdżanej przez czołg lub wziętej w dwa ognie są bliscy kapitulacji. Po akcji otrzymujemy szczegółowe dane o aktach bohaterstwa i tchórzostwie każdego z uczestników walk. Także przeciwników.



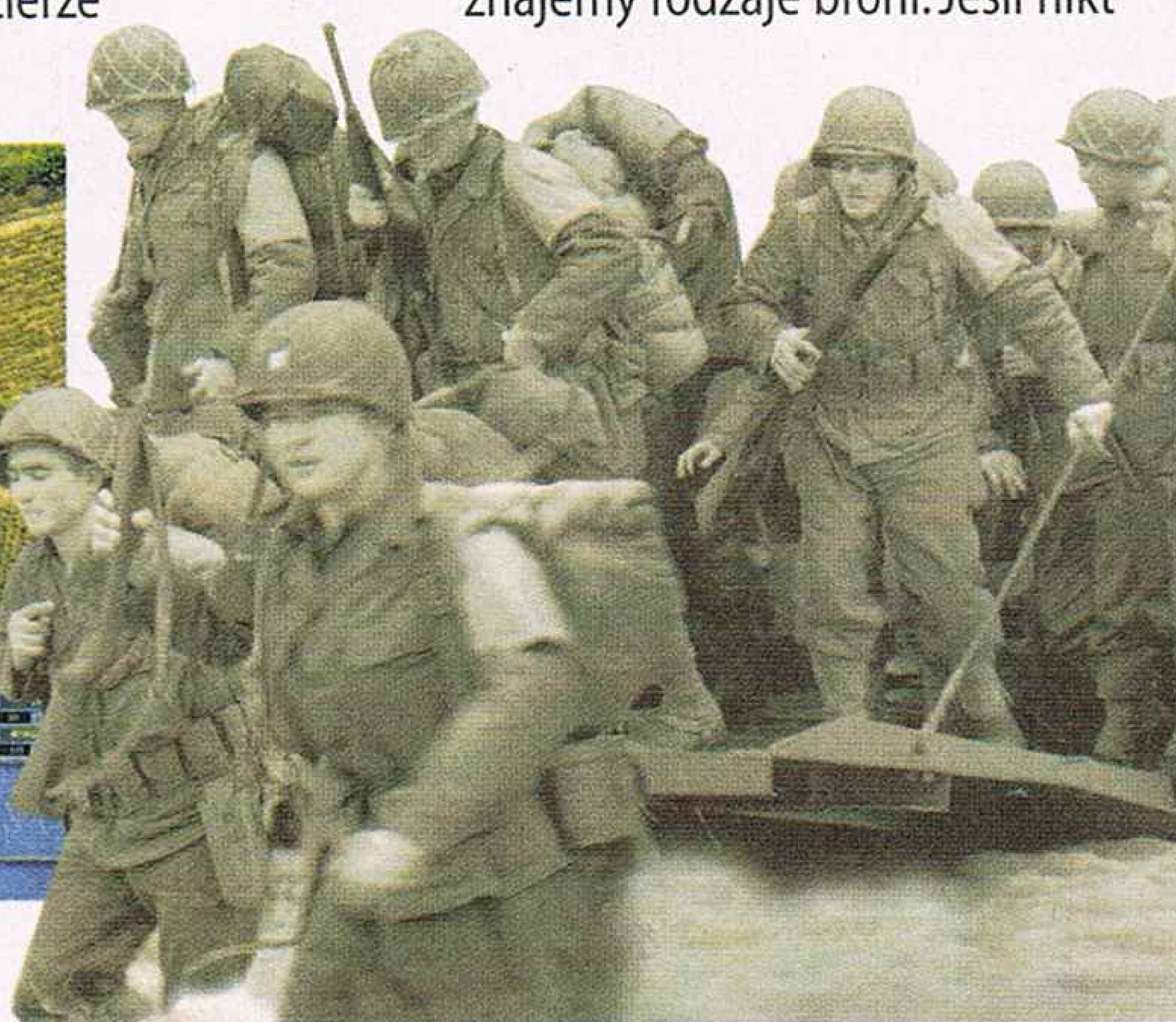
Amerykanów wspiera lotnictwo, artyleria polowa, a na wybrzeżu także działa okrętowe. Niemcom pomaga tylko artyleria polowa

WERDYKT

Invasion: Normandy nie zestarzała się ani trochę. Z powodzeniem konkuruje z nowymi tytułami, mając przy tym znacznie mniejsze wymagania sprzętowe. Dodanie części strategicznej i umożliwienie konfiguracji oddziałów przed akcją jest okazuje się znakomitym posunięciem.



Do punktu terenowego podchodzimy powoli, bowiem Niemcy mogą się czaić w każdym domu



Close Combat Invasion: Normandy



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Atomic Games
Polski wydawca	Play it!
Cena	34,99 zł
SYSTEM	Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 2 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instrukcja	przeciętna
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: celująca

Rails Across America[3]

Gra strategiczna | Nasz pociąg do kolei słabnie, gdy widzimy tak beznadziejną grafikę

[3]Ang. Tory przez Amerykę. Wymowa: rejls akros amerika

TREŚĆ GRY

Stajemy na czele kompanii kolejowej. Od roku 1830 do 2015 rozbudowujemy sieć połączeń w USA, Meksyku i Kanadzie.

Budowę zaczynamy od miasta, gdzie mamy siedzibę firmy. Kolejne tory budujemy tak, by przylegały do wcześniej ułożonych. To krępuje nasze ruchy.

Kupowanie taboru powierzamy kierownikom linii sterowanym przez komputer. Sami skupiamy się na budowie nowych połączeń i zwiększaniu przepustowości już istniejących.

Walczymy też z konkurencją. Co dwa miesiące otrzymujemy karty. Używając ich, nasyłamy na przeciwników inspekcje bhp, sabotujemy budowę ich szlaków lub ograniczamy dostęp do wskazanych miast.

TECHNIKALIA

Oprawa jest brzydka. Cały czas oglądamy jedną mapę Ameryki Północnej przy dźwiękach tej samej muzyki country. Za to scenariusze są ciekawe, a komputerowi przeciwnicy grają nadspodziewanie dobrze. Walczą z tym konkurentem, który najbardziej zagraża ich pozycji.

Czasami zachowujemy się jak awanturnicy finansowi. Na przykład bierzemy ogromne kredyty i nie spłacamy ich, bo termin upływa po zakończeniu misji.

Polska wersja ma błędy. Nie przetłumaczono wielu nazw pojawiających się w komunikatach, przez co na ekranie czytamy: Gold medal jest niedostępny, ale ciągle masz szanse, żeby zdobyć medal Silver.

WERDYKT

Rails Across America jest przeznaczony dla osób pragnących rozrywki opartej na prostych zasadach, ale wymagającej szybkiego myślenia. Miłośnicy symulacji kolejowego biznesu i esteci ceniący ładną grafikę niech trzymają się z daleka.

Rails Across America



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Flying Lab Software
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
SYSTEM	Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 200, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dostateczna
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena: dostateczna



Przepustowość linii zwiększamy, stawiając semafory i ciągnąc kolejne nitki torów. Efekty naszych działań nie pojawiają się na mapie

Pełna wersja gry na płycie CD

Gra przygodowa | Mityczne Złote Miasto kryje swoje tajemnice przed wszystkimi poszukiwaczami skarbów. Poza tymi, którzy kierują się ściągawką GIER

Złoto i chwała
Droga do El Dorado

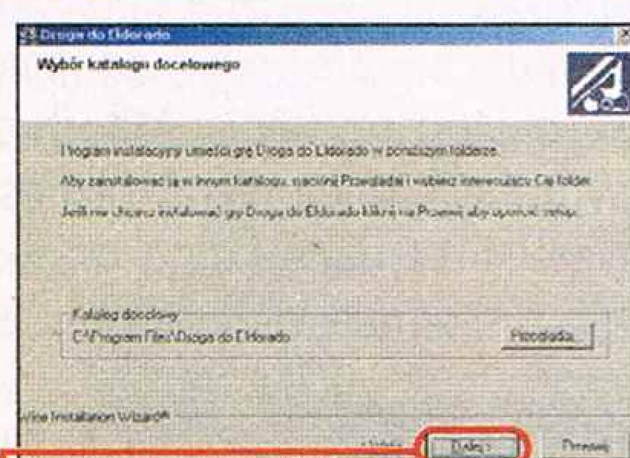
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

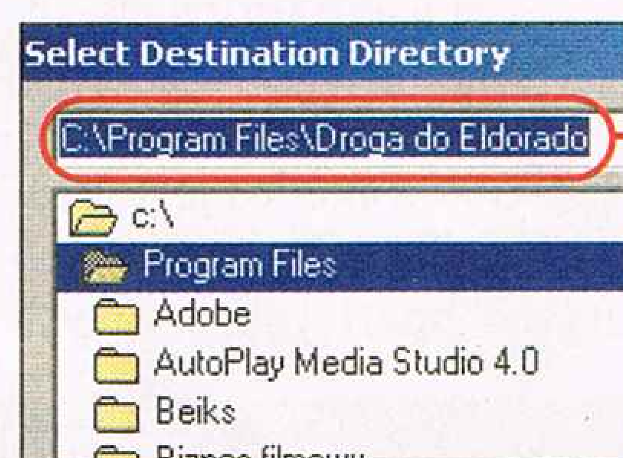
Instalujemy grę



1 Wkładamy płytę z grą Droga do El Dorado do napędu CD i czekamy na uruchomienie menu płyty. Sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia wymagania gry, klikając na ⊙.

2 Aby zainstalować grę Droga do El Dorado, klikamy na ⊙ i postępujemy zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie. Program instalacyjny jest prosty w obsłudze.





3 Podczas instalacji zostajemy zapytani o folder, w którym ma zostać umieszczona gra. Jeśli chcemy, zmieniamy go. Aby to zrobić, klikamy lewym przyciskiem myszy na przycisk Dalej ⊙ i wpisujemy nazwę folderu w oknie ⊙. Po wybraniu folderu klikamy na przycisk [Dalej >], aby rozpocząć instalację.

Rada GIER: Jeśli menu płyty nie włącza się samoczynnie, uruchamiamy je ręcznie. W tym celu klikamy dwukrotnie na ⊙, a następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na ⊙. W menu, które się pojawia na ekranie, wybieramy [Autoodtwarzanie] i czekamy.

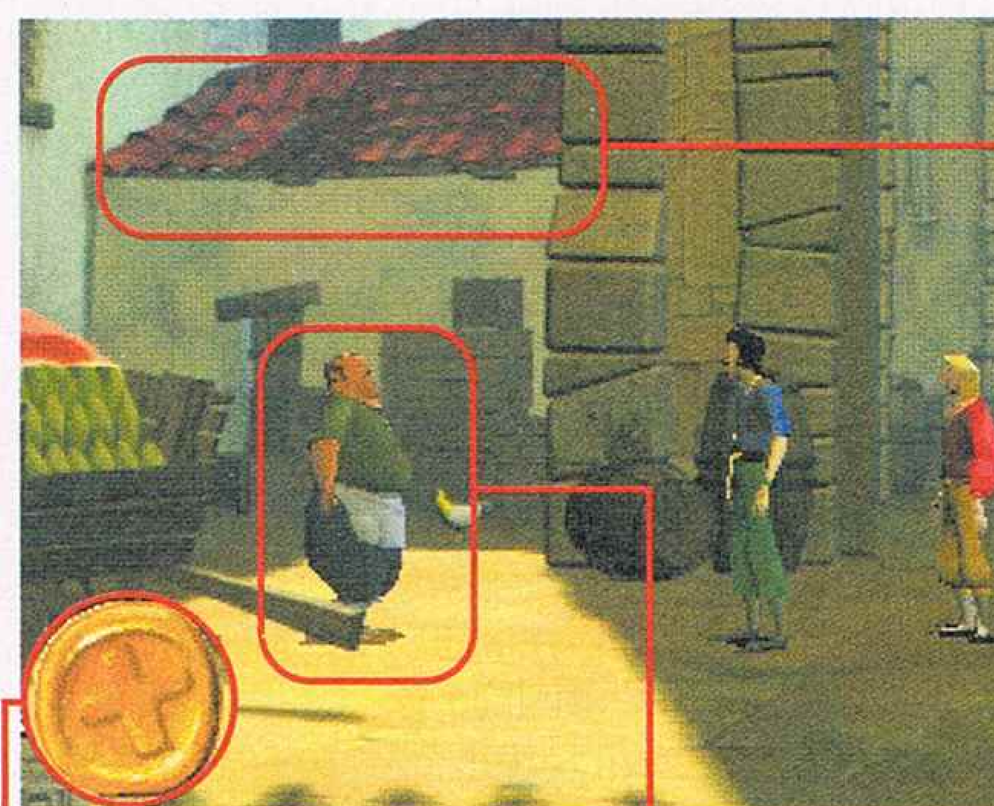
Mój komputer



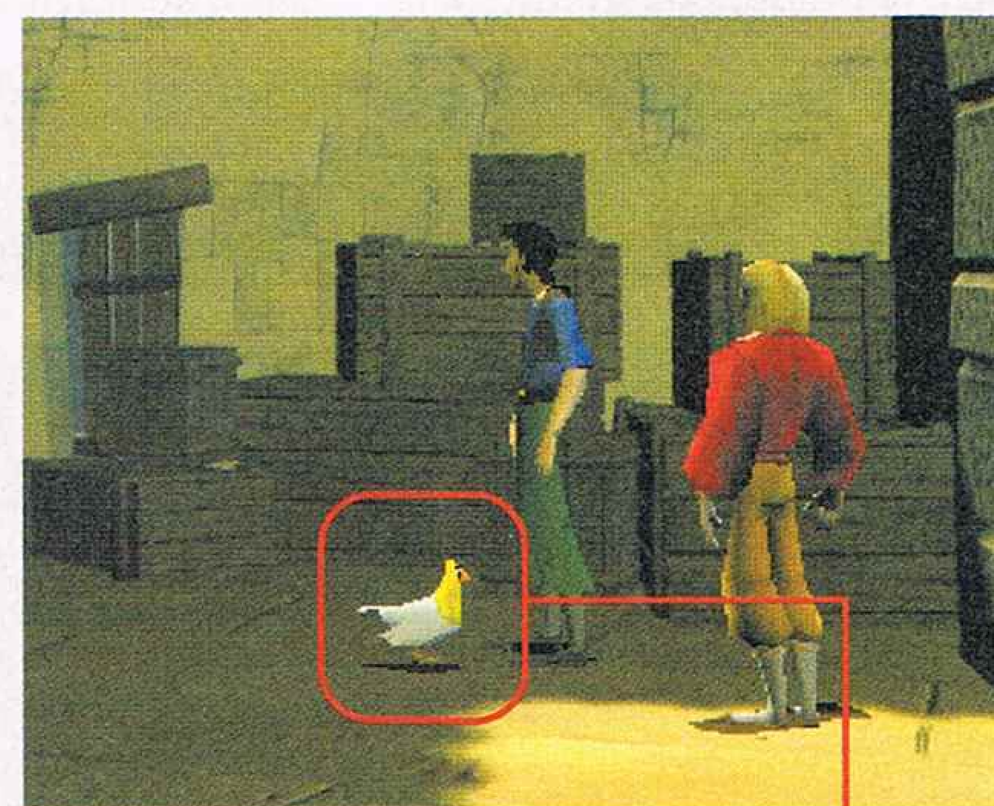
Wyruszamy w wielką podróż



1 Za każdym razem, gdy chcemy porozmawiać z osobą lub wykonać czynność na przedmiocie, stajemy twarzą do niego tak, by zaczął pulsować światłem. Pierwszym takim przedmiotem jest plakat wiszący na ścianie ⊙. Obracamy się w jego kierunku i naciskamy przycisk odpowiadający za używanie przedmiotów. Plakat ląduje w naszej kieszeni. Idziemy w lewo.

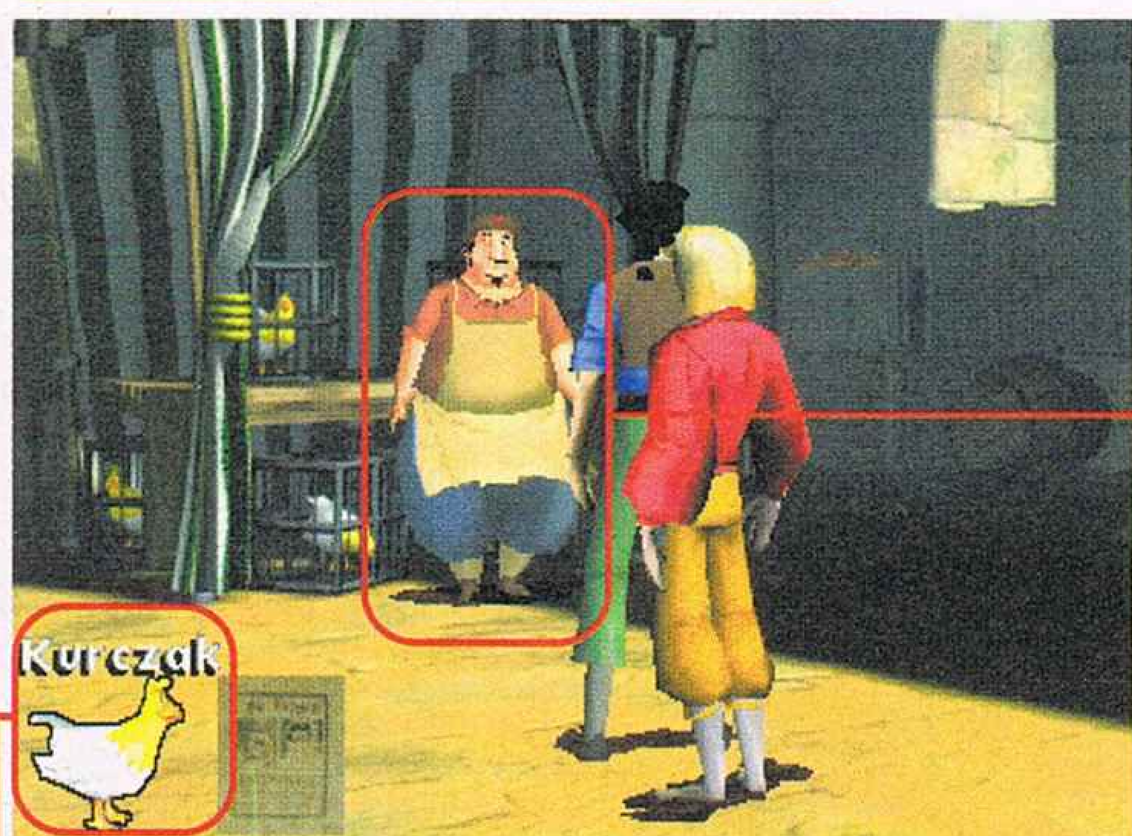


2 Stajemy twarzą do kupca ⊙ i naciskamy Enter. Z ekwipunku wybieramy pesetę ⊙. W ten sposób kupujemy torebkę kukurydzy. Idziemy w stronę domu z czerwonym dachem ⊙.

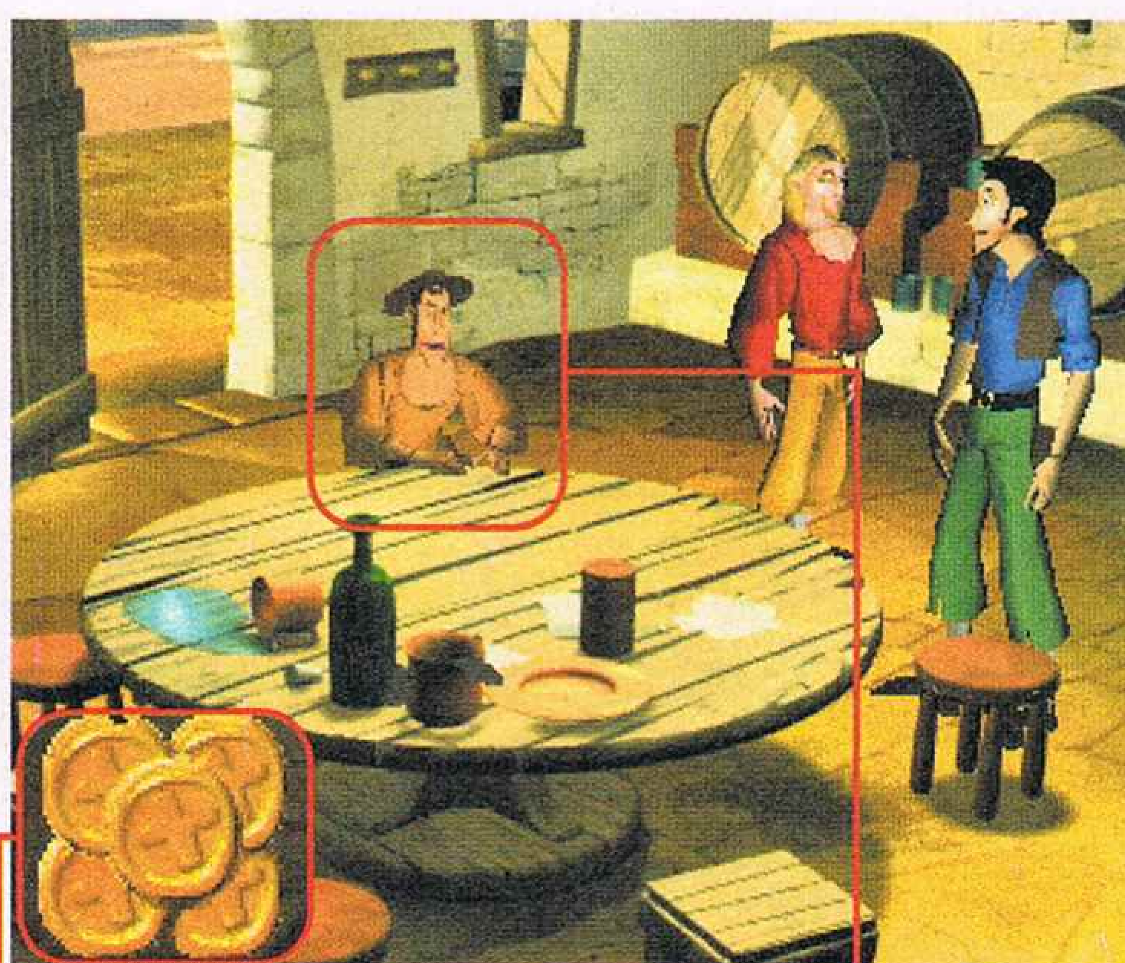


3 Używamy kukurydzy na kurczaku ⊙. Idziemy w stronę dolnej krawędzi ekranu, mijając sprzedawcę, aż dochodzimy do miejsca, z którego widać zamkniętą bramę portową.

Wyruszamy w wielką podróż



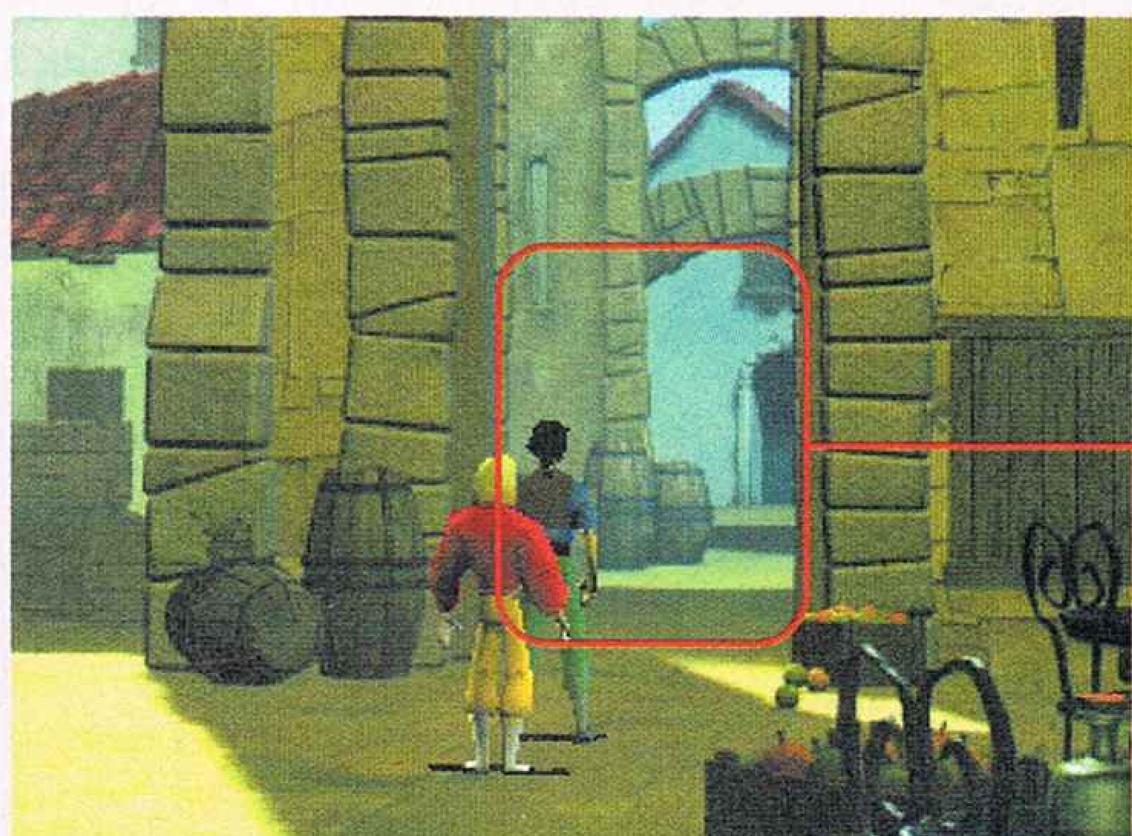
4 Podchodzimy do strażnika i rozmawiamy z nim. Idziemy do sprzedawcy kurczaków i z nim też rozmawiamy. Używamy na nim kurczaka i w naszej kieszeni ląduje pięć peset.



5 Wchodzimy do baru. Jego bywalec gra z nami, jeśli mamy minimalną stawkę – pięć peset.



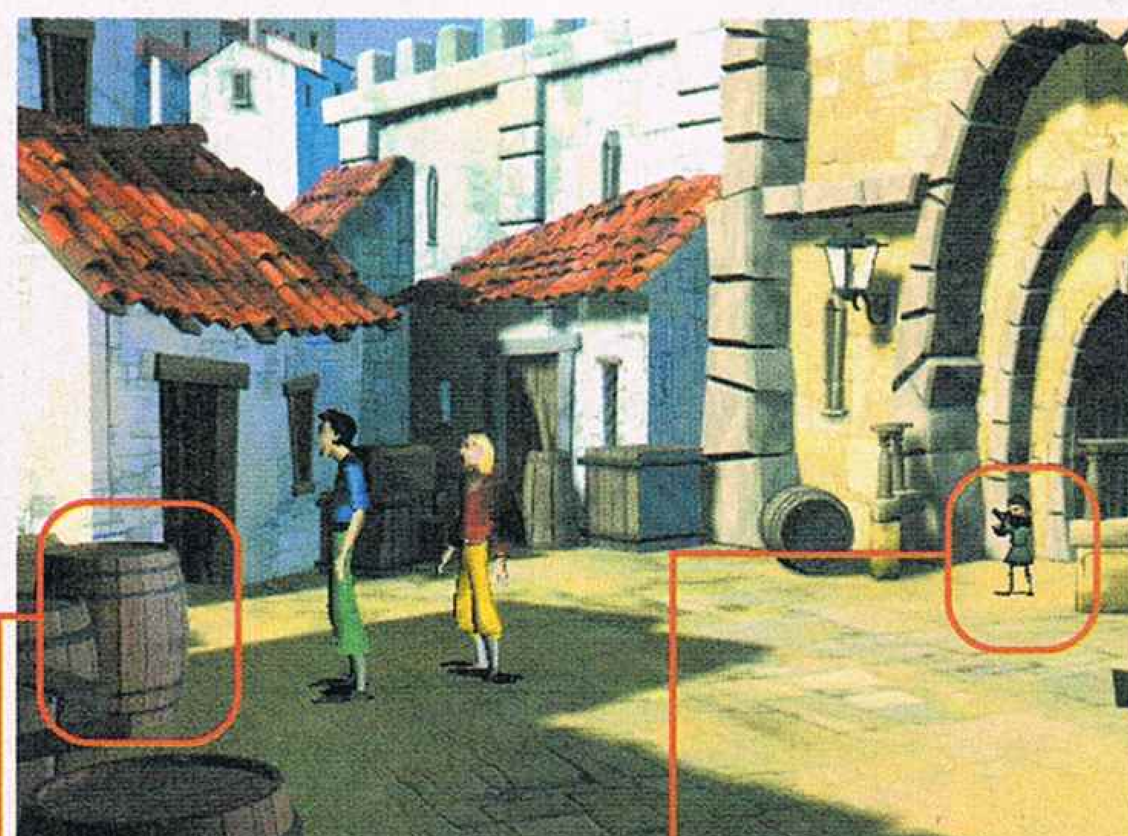
6 Po pierwszym rzucie obstawiamy, czy za drugim razem wypadnie więcej czy mniej oczek. Cały czas gramy za maksymalną stawkę. Rzucamy kośćmi tak długo, aż wygrywamy mapę drogi do El Dorado.



7 Wracamy na rynek i wchodzimy w uliczkę, do której wcześniej bronił dostępu strażnik.

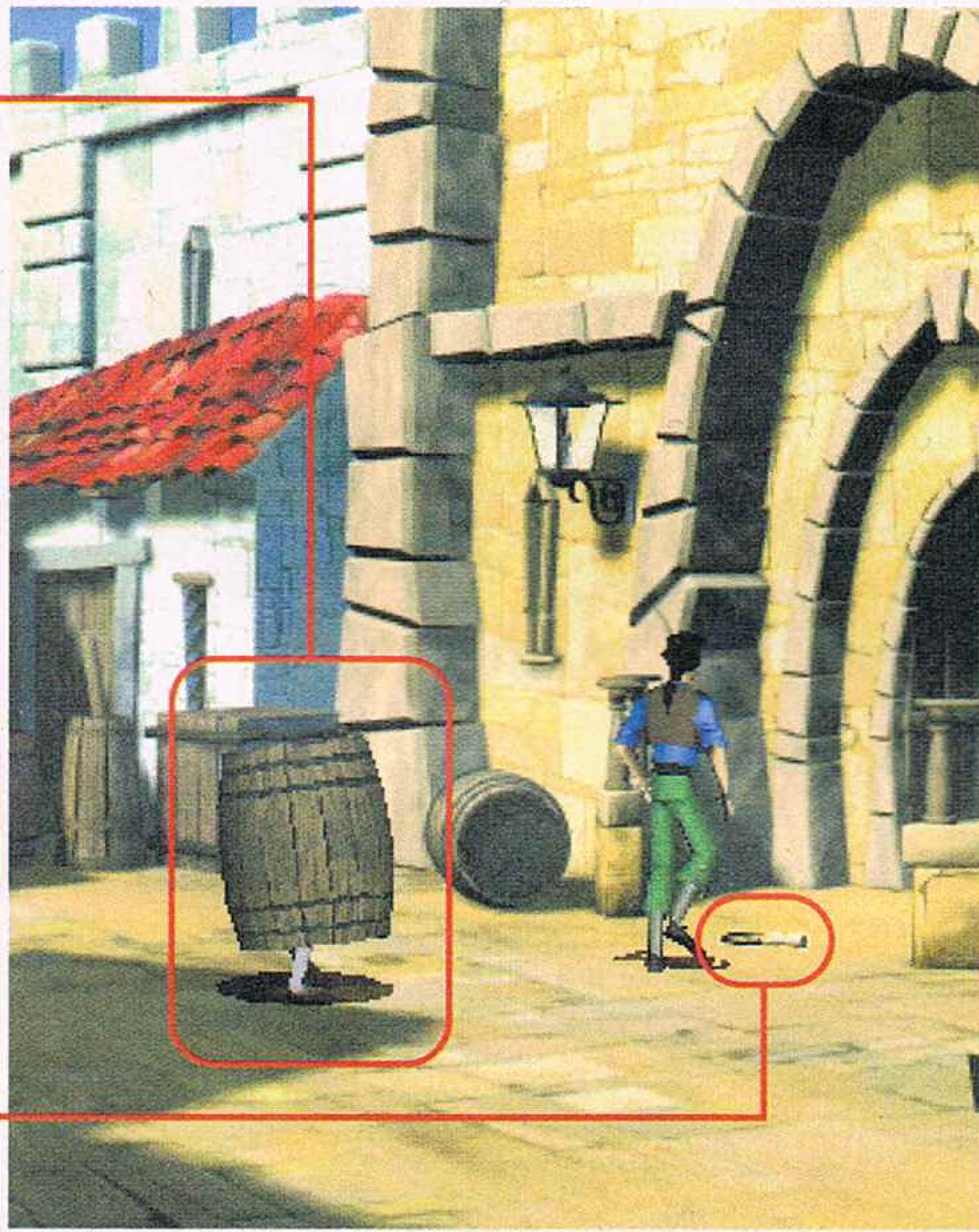


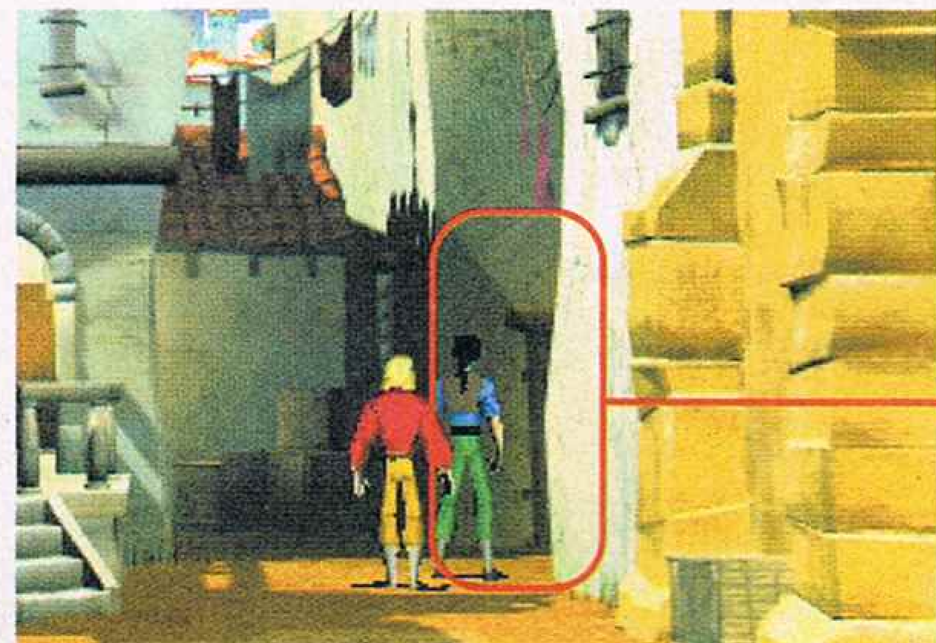
8 Przechodzimy przez bramę i w wąskiej uliczce wybieramy pierwsze drzwi od prawej.



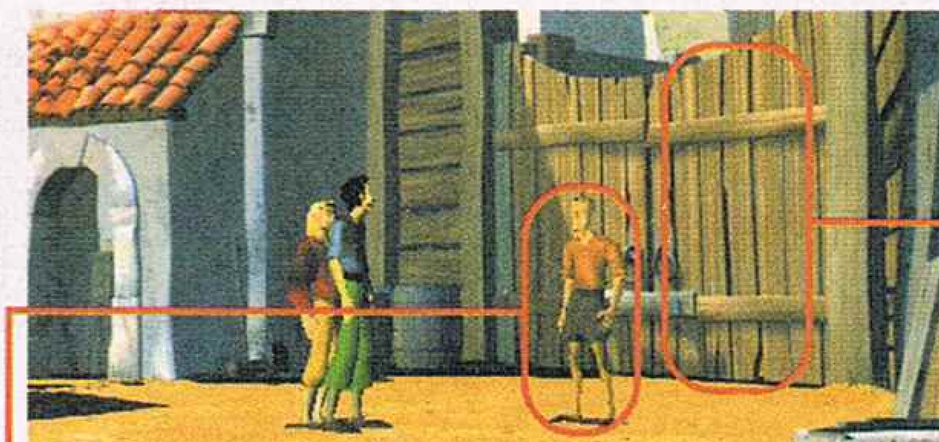
9 Podchodzimy do dzieciaka, aż ten strzela do nas z procy, a następnie używamy jednej z beczek.

10 Schowany w beczce Miguel nie obawia się małego procarza. Powoli podchodzimy do dzieciaka, który ucieka, gubiąc po drodze procę. Podnosimy broń i opuszczamy to miejsce przez bramę po prawej stronie. Idziemy przed siebie tak długo, aż dochodzimy do niewielkiego placu z fontanną. Rozmawiamy tam z samochwałą, toreadorem Malezzem.

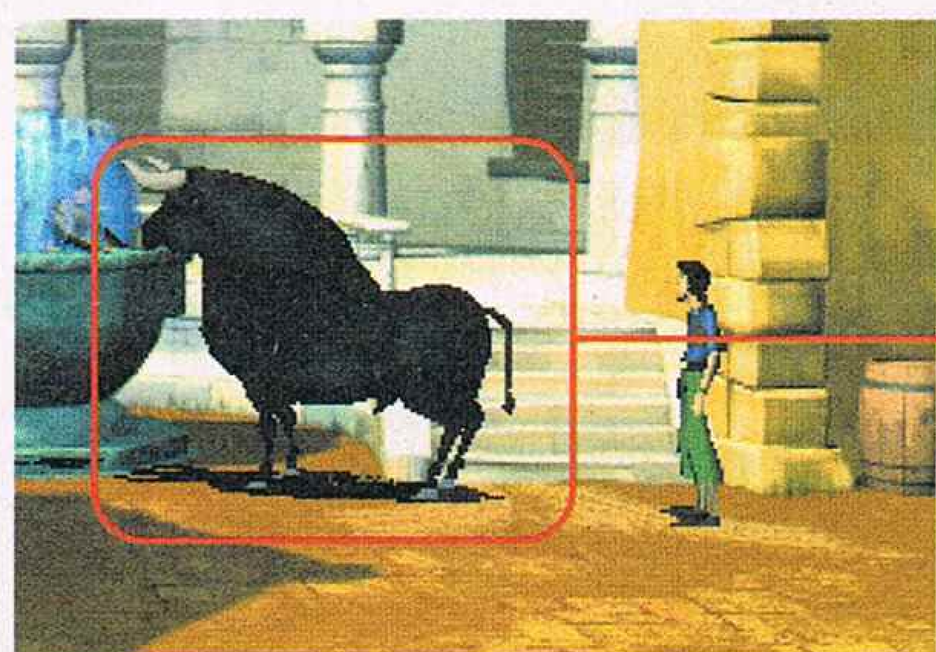




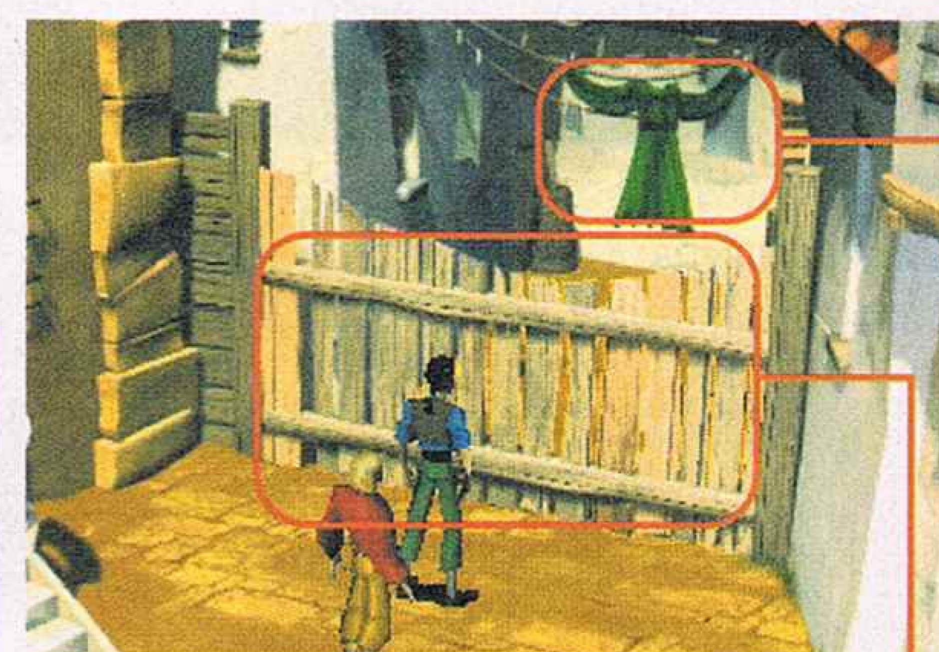
11 Wracamy na podwórze i kierujemy się w stronę niepozornego zaułka. W ten sposób dochodzimy do zagrody byka.



12 Rozmawiamy dwukrotnie z człowiekiem. Dowiadujemy się, że Malezzo to oszust. Idziemy do Malezza i rozmawiamy z nim, a następnie wracamy do zagrody. Ponownie rozmawiamy z toreadorem, a następnie otwieramy bramę.



13 Idziemy na placyk z fontanną i używamy procy na byku. Idziemy do uliczki z płotem i zieloną suknią na sznurze.



14 Umieszczamy list gończy na płocie. Po chwili przybiega byk i niszczy ogrodzenie, a my zabieramy suknię.



15 Wracamy na rynek. Zagadujemy strażnika pilnującego bramy do portu. Podczas gdy mężczyzna rozmawia z Tuliem, kierujemy Miguelem i przechodzimy do bramy, trzymając klawisz skradania.

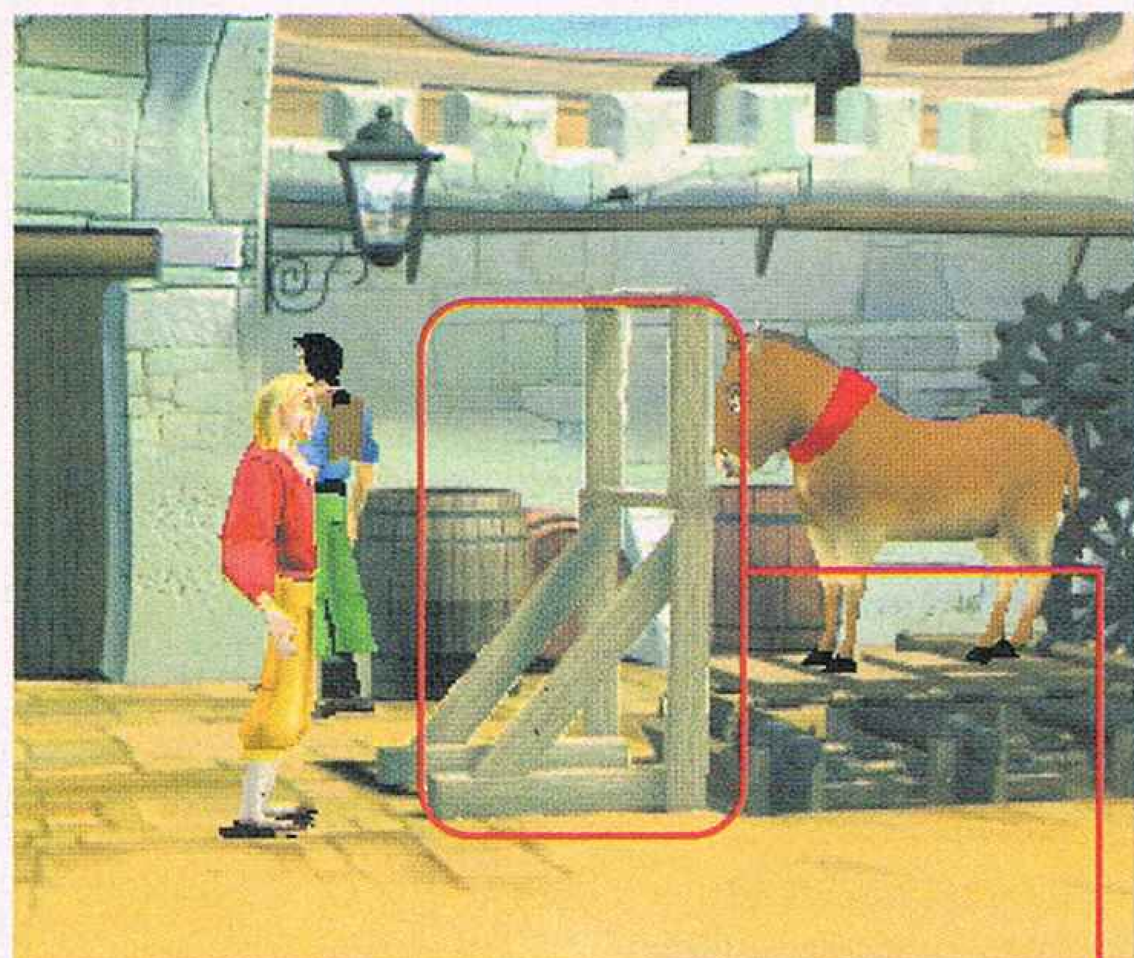


16 Tuliowi udaje się spławić strażnika. Teraz nasi bohaterowie muszą wydostać się z portu. Idziemy w stronę beczek.

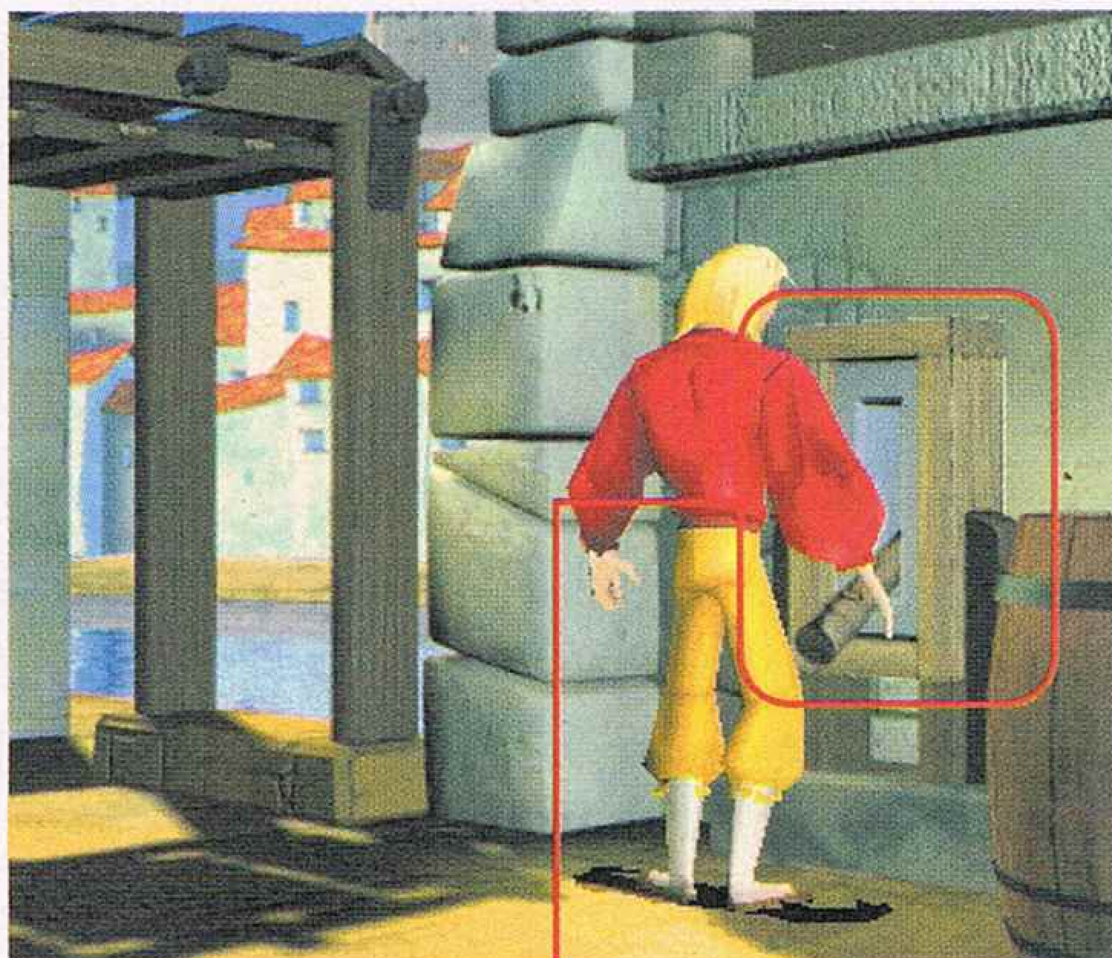


17 Używamy beczki i gdy strażnicy nie patrzą, przekradamy się za ich plecami. Z beczki zabieramy marchewkę.

Wyruszamy w wielką podróż



18 Marchew wieszamy na stojaku przed osłem. Taśmociąg nareszcie rusza! Idziemy w prawo.

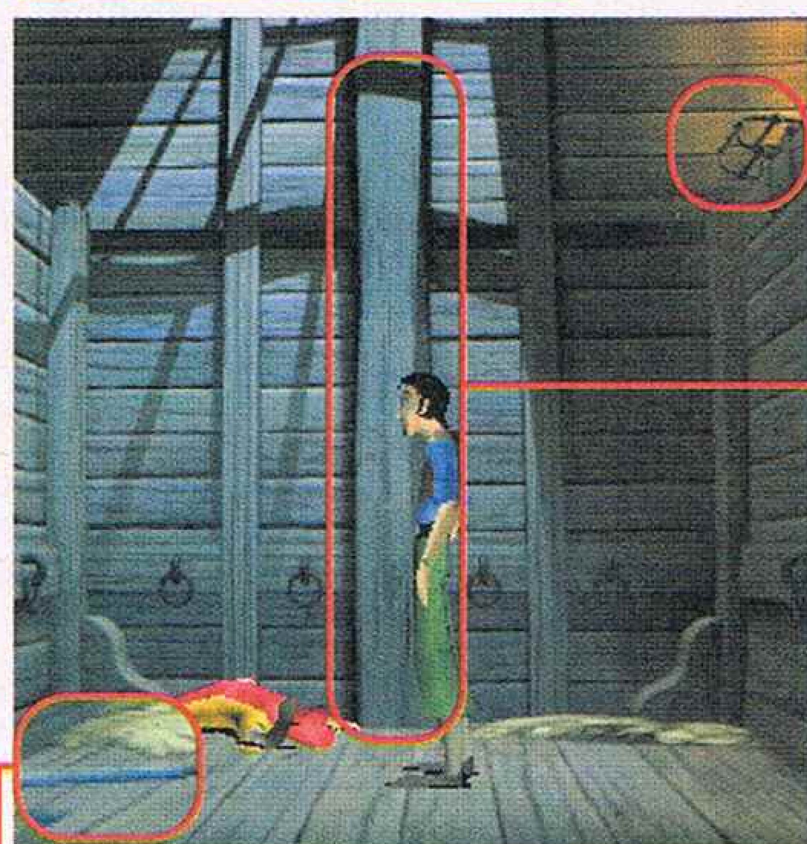


19 Używamy dźwigni. Dzięki temu kierunek ruchu jednego z taśmociągów zostaje odwrócony.

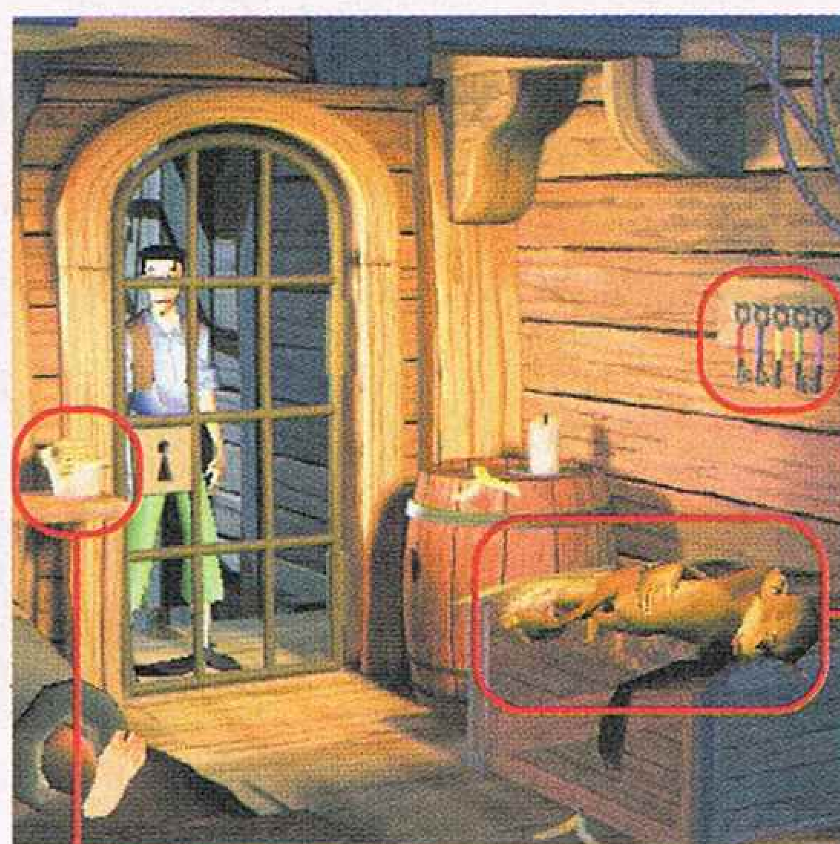


20 Wspinamy się po drabinie i używamy beczki. Miguel trafia na statek! Tulio powtarza tę samą sztuczkę i również ląduje na okręcie Corteza.

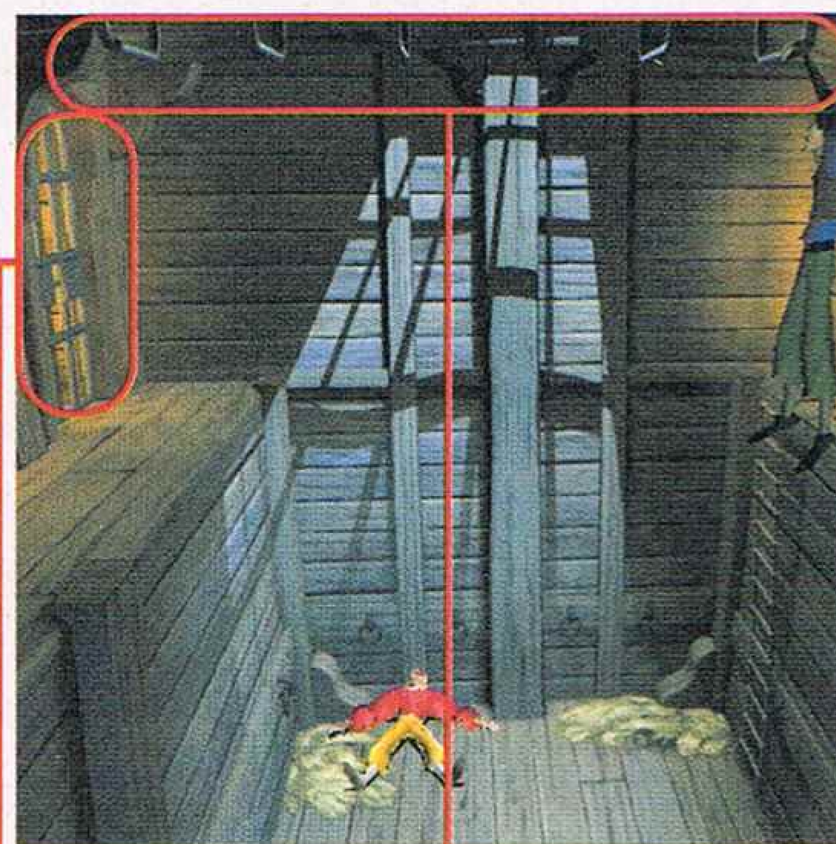
Uciekamy ze statku



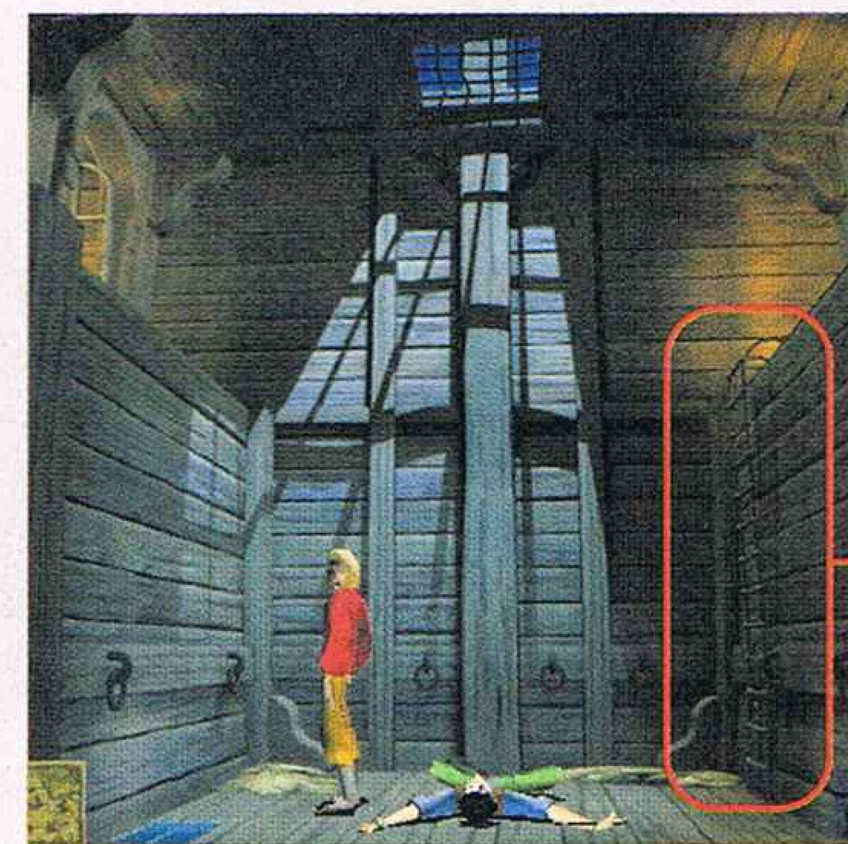
21 Bierzemy jabłko, wspinamy się po palu i dajemy je koniowi o imieniu Altivo. Bosakiem ściągamy drabinkę, po której wchodzimy.



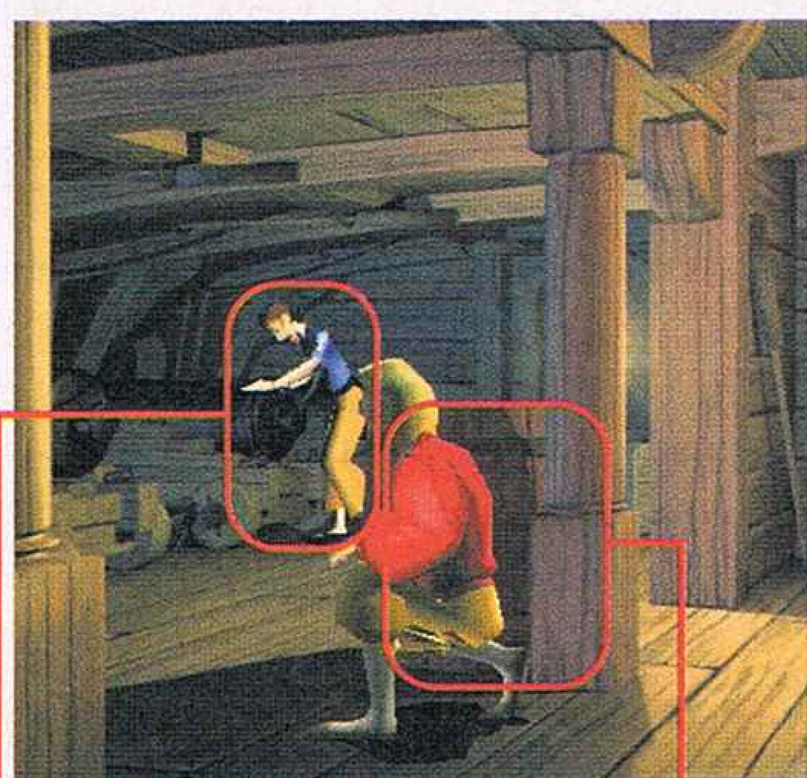
22 Zabieramy ciastka i dwukrotnie częstujemy nimi małpę. Prosimy małpę o jeden z kluczy. Wracamy do poprzedniego pomieszczenia.



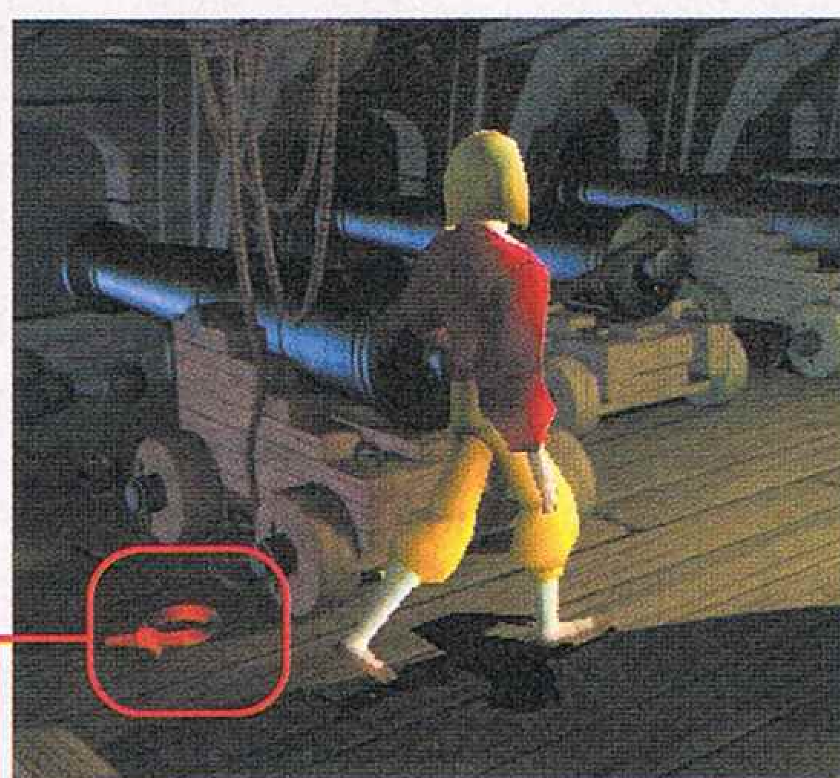
23 Przechodzimy po prętach. Używamy klucza na drzwiach. Jeśli nie pasuje, wymieniamy go u małpy na inny. Rozmawiamy z marynarzem.



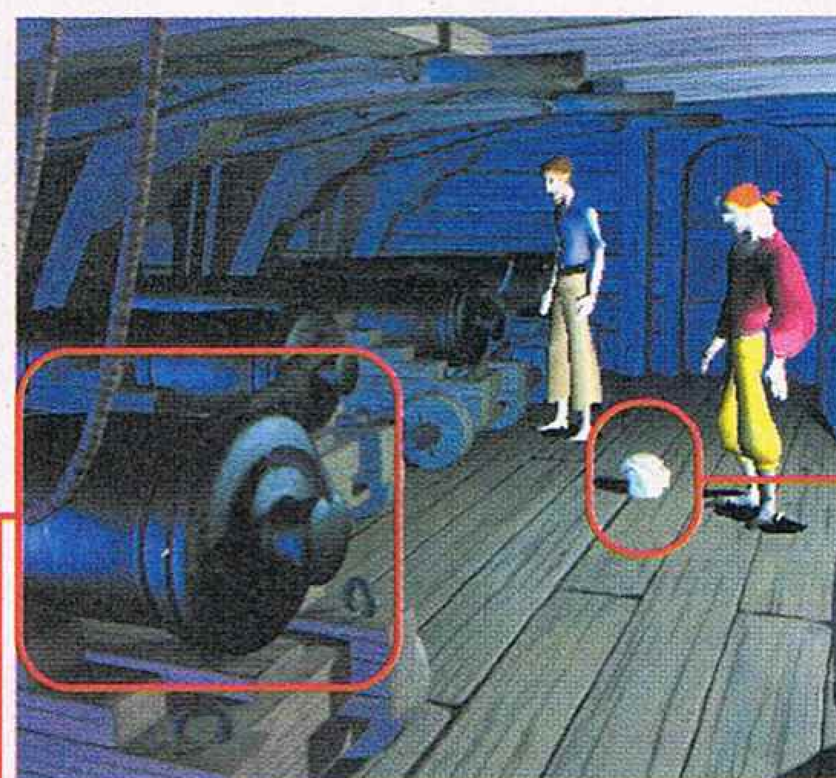
24 Rozmawiamy z Tuliem, przyglądamy się drabince i jeszcze raz rozmawiamy. Przechodzimy do pomieszczenia, w którym Tulio dał się złapać.



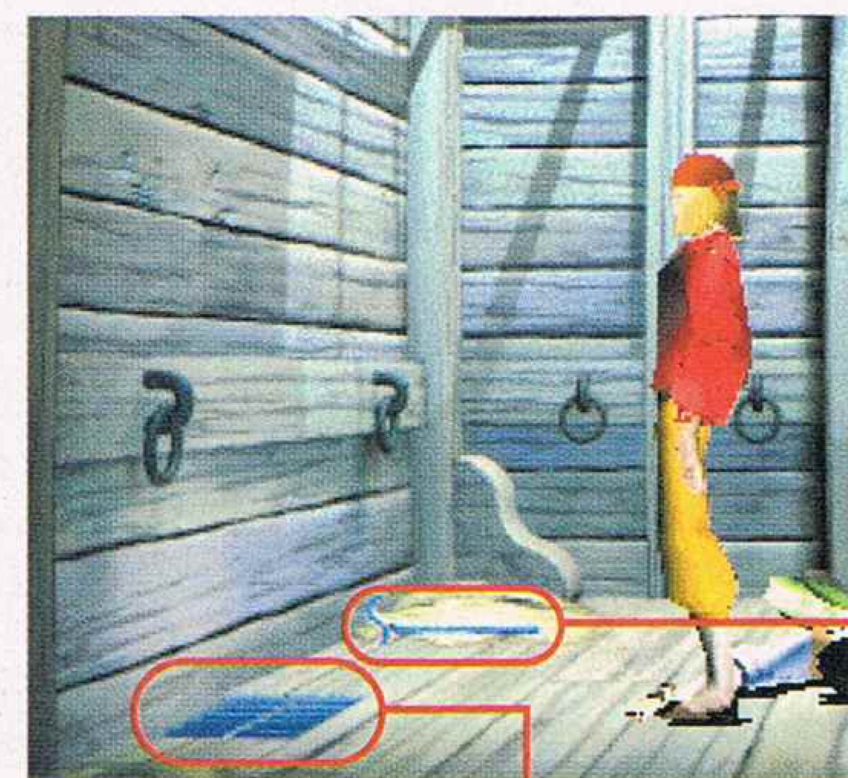
25 Chowamy się za beczką. Gdy marynarz pochyla się nad armatą, przekradamy się w lewo.



26 Gdy marynarz nie patrzy, zakładamy chustę. Podchodzimy do marynarza i rozmawiamy z nim.



27 Otrzymaną parą skarpet czyścimy armatę. Podnosimy z podłogi torebkę ciastek i wracamy do Tulia.



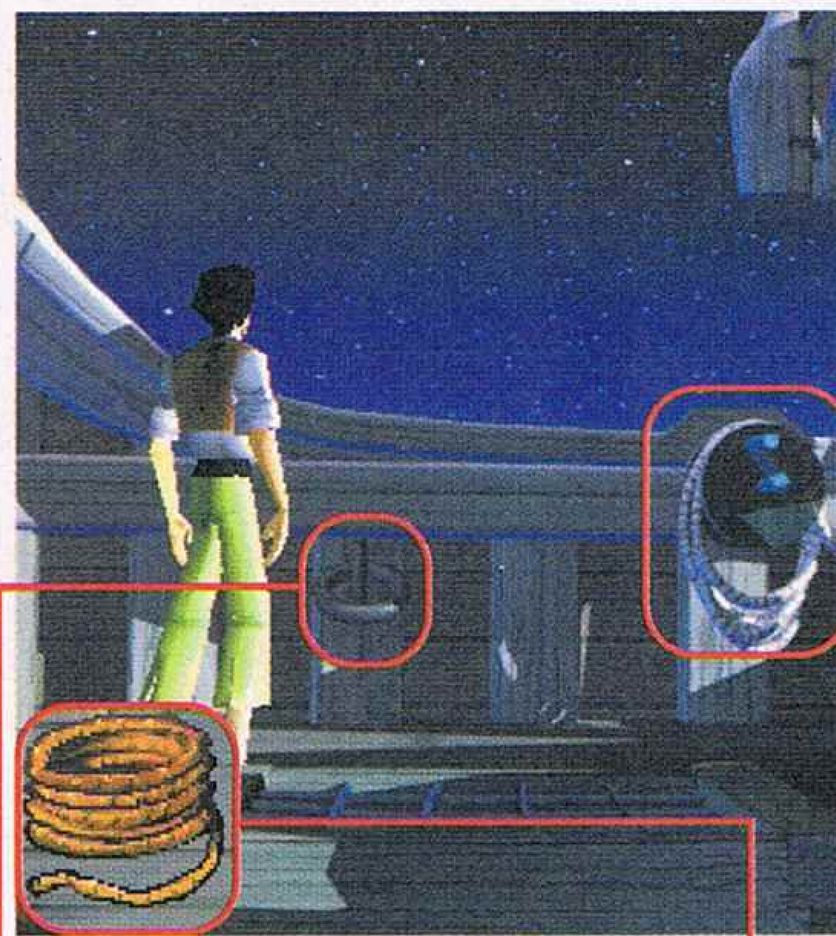
28 Podnosimy kratę, podpieramy ją bosakiem. Chowamy w środku ciastka i łowimy szczura w skarpetę.



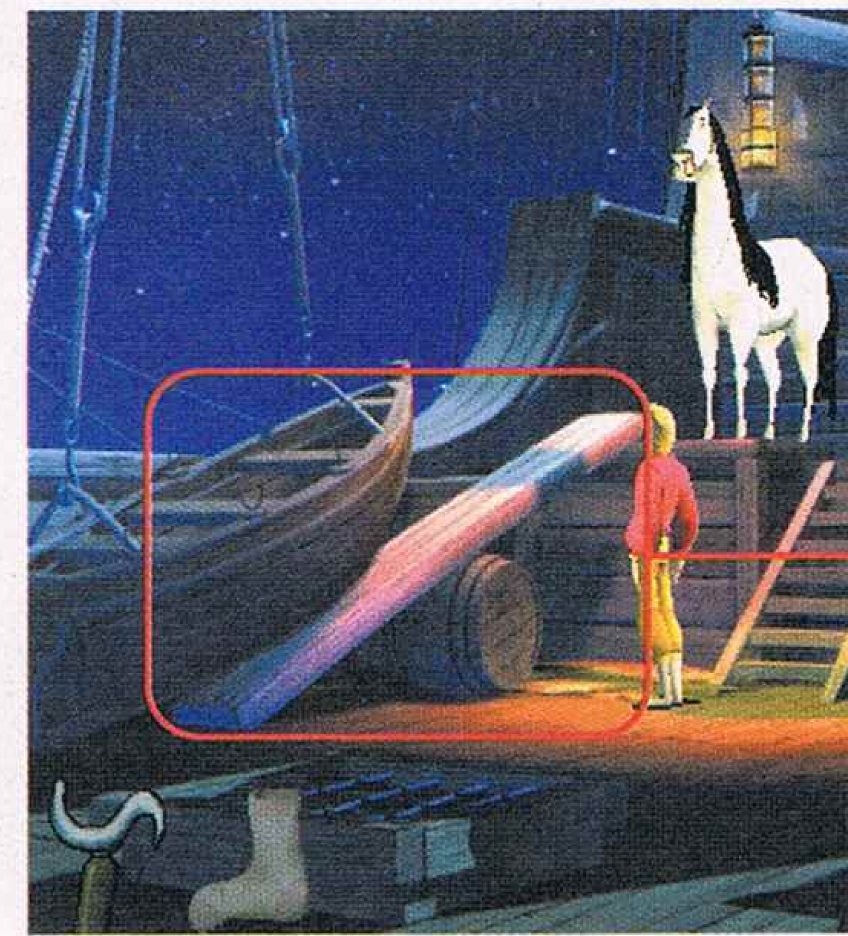
29 Straszymy marynarza szczurem. Moczymy skarpetę w oliwie. Tkaninę zapalamy od lampy i wywalamy dziurę w burcie.



30 Tulio wspina się na górny pokład. Tam bierzemy jabłko, odwiązujemy konia i ponownie częstujemy go owocem. Czas zająć się Miguelem.



31 Używamy zdobycznej liny na obręczy. Następnie próbujemy obrócić kołowrót, ale Tulio jest zbyt słaby. Miguelowi udaje się urwać linę.

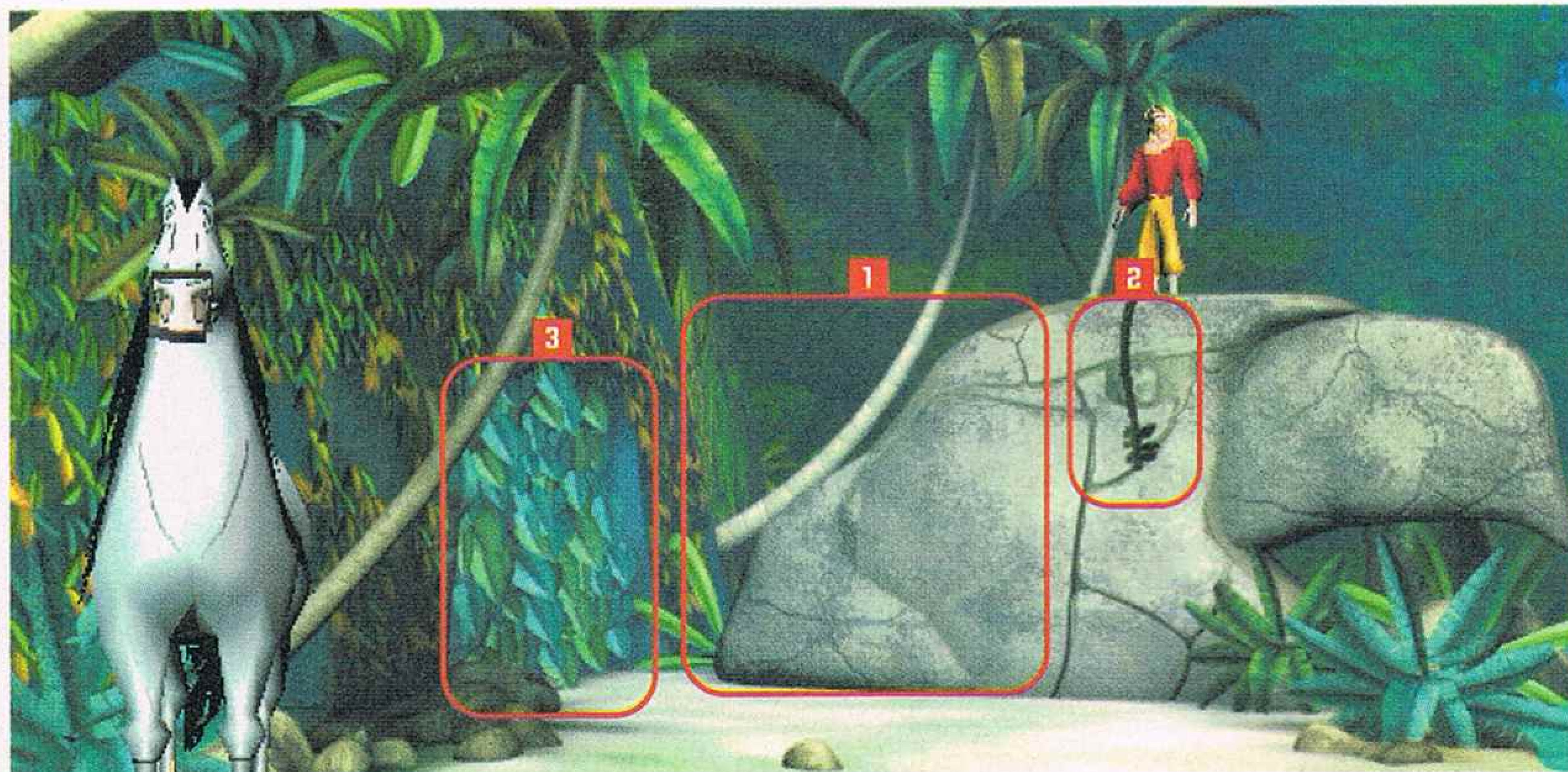


32 Szalupa leży na pokładzie, ale z pomocą przychodzi Altivo. Kładziemy jabłko na desce. Po małym zamieszaniu ruszamy w wielki rejs!

Lądujemy w Nowym Świecie

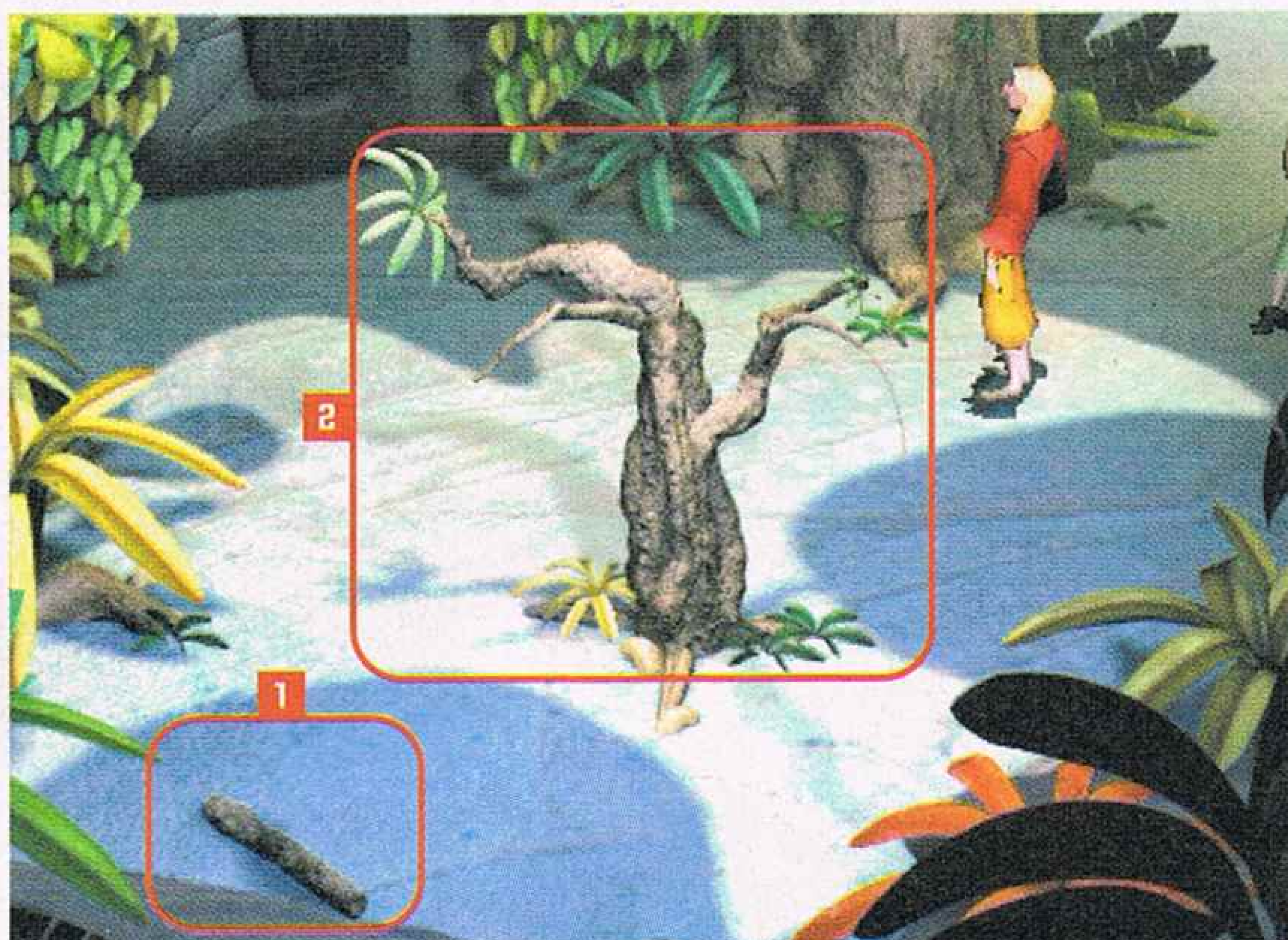


33 Podnosimy miecz i idziemy w stronę skały przypominającej głowę ptaka.



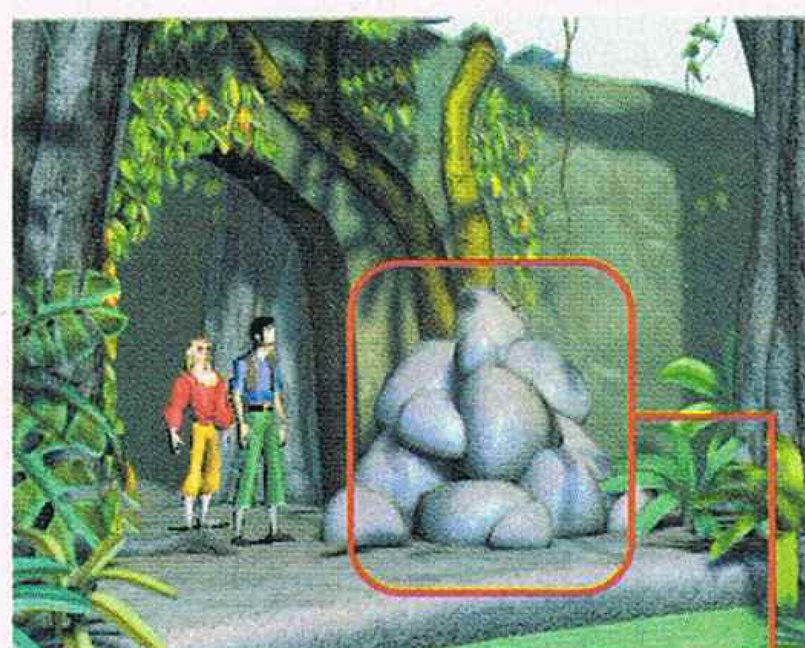
34 Wchodzimy na kamień z lewej strony 1 i odcinamy mieczem mocną lianę 2. Schodzimy na dół i wycinamy przejście w zaroślach 3. Korzystamy z odkrytego przejścia i razem z Tuliem wchodzimy do dżungli.

35 Mijamy węża, zmierzając w stronę lewego dolnego narożnika ekranu. Trafiamy na polankę z małym drzewem. Podnosimy z ziemi trzcinę 1. Wracamy do węża i używamy na nim trzciny, ratując z opresji małego pancernika – Bibo. Używamy liny na małym drzewie 2. Jako Miguel przytrzymujemy drzewo, zaś jako Tulio dajemy linę Bibowi, a następnie używamy go na drzewie. Wspinamy się po zrzuconej przez Biba linie.





36 Dostajemy się na sam szczyt tajemniczego klifu. Tutaj odrywamy od drzewa gałąź i idziemy w prawo.



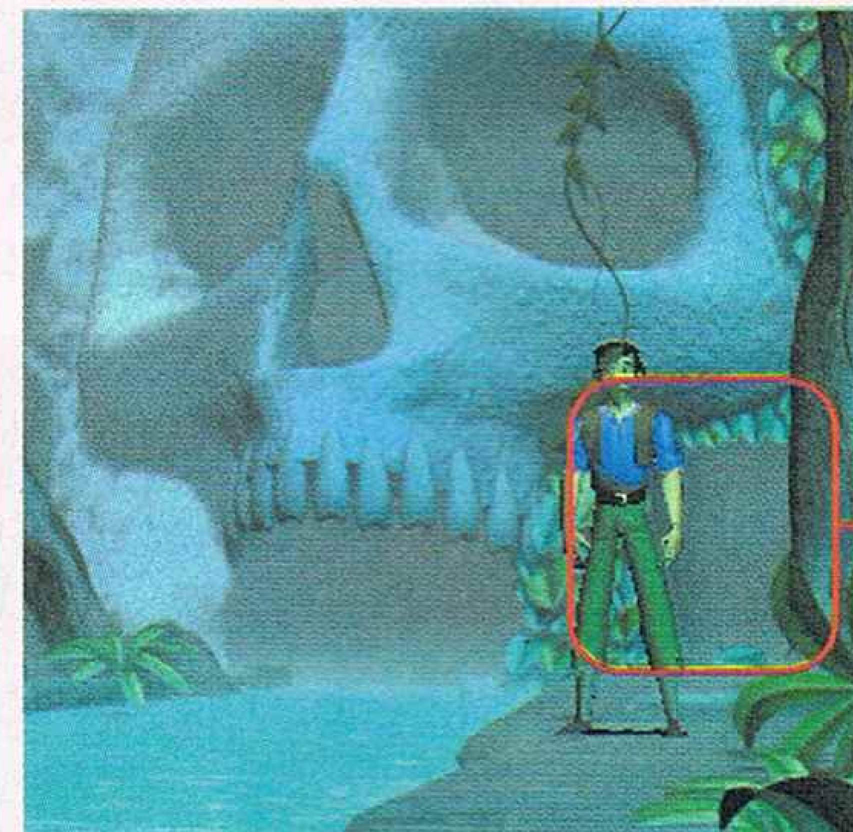
37 Używamy gałęzi na stercie, a następnie używamy jej dwukrotnie. Podchodzimy do brzegu rzeki i naciskamy [Ctrl], by przeskoczyć na kamienie, które do niej wpadły. Z kamieni przeskakujemy na drugi brzeg.



38 Przeskakujemy po kamieniach i leniwych żółwiach na drugi brzeg jeziora. Uważamy, by nie skakać, gdy znad wody wyskakuje krwiożercza ryba lub gdy żółw, na którym chcemy stanąć, chowa się pod wodą.



39 Tę samą drogę przebywamy jako Miguel. Ponieważ jeden z żółwi chowa się pod wodą, ostatni fragment pokonujemy inaczej. Jako Tulio spychamy kamień do wody, by Miguel mógł przedostać się na brzeg.

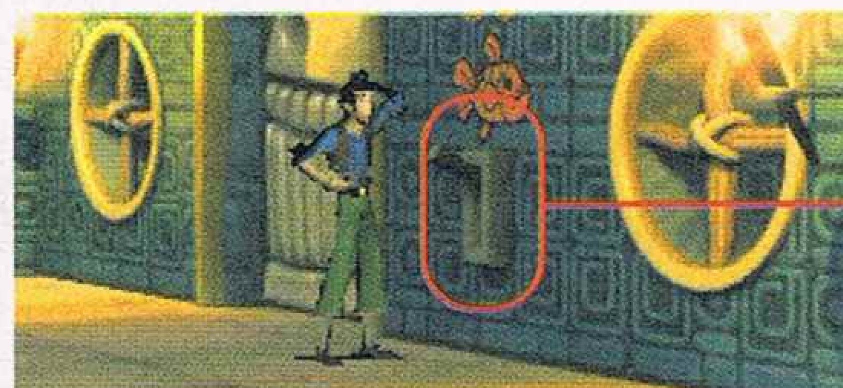


40 Miguel bez mrugnięcia okiem wchodzi do wnętrza czaszki. Jako Tulio również wchodzimy do budowli.

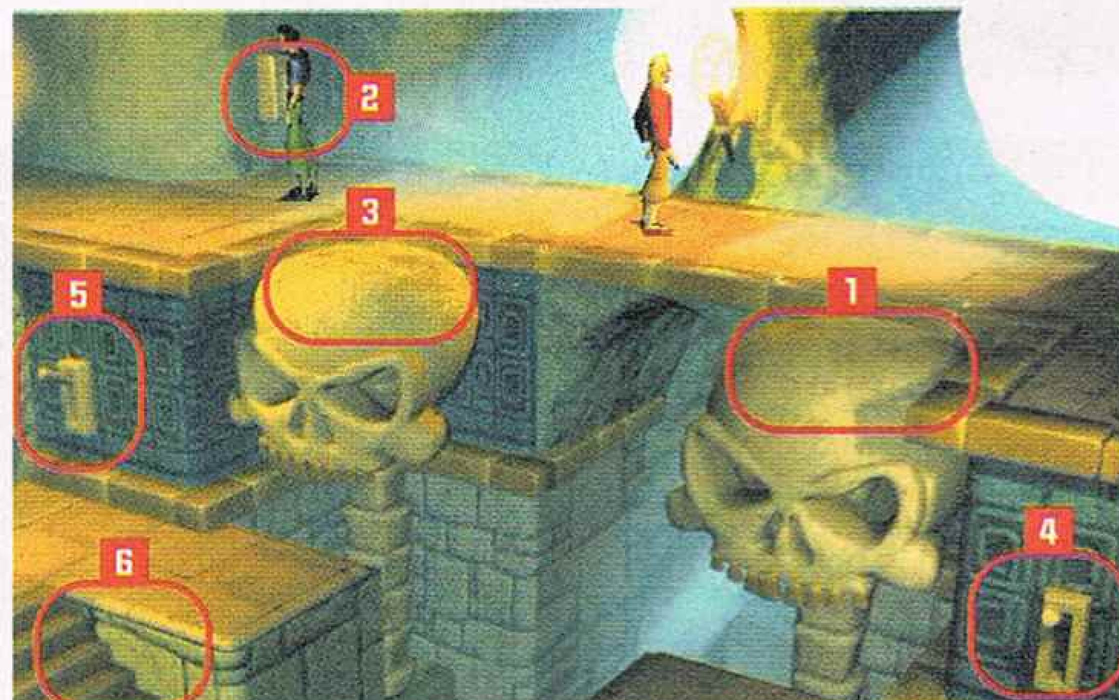
Szukamy El Dorado



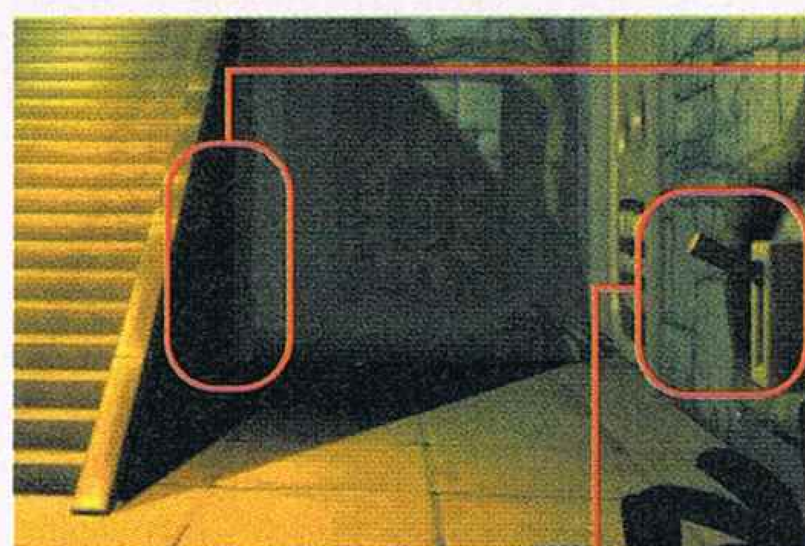
41 Ciągniemy dźwignię i przechodzimy drzwiami.



42 W każdym z pomieszczeń ciągniemy dźwignię. Przy drugim kółku przechodzimy przez nowe drzwi. Miguel idzie według tej samej zasady.



43 Miguel czeka 1. Tulio przełącza wajchę 2 i staje na czaszce 3. Miguel przełącza dźwignię 4, idzie tutaj 1. Tulio ciągnie dźwignię 5. Miguel zmienia czaszki, Tulio ciągnie dźwignię 5. Wychodzimy 6.

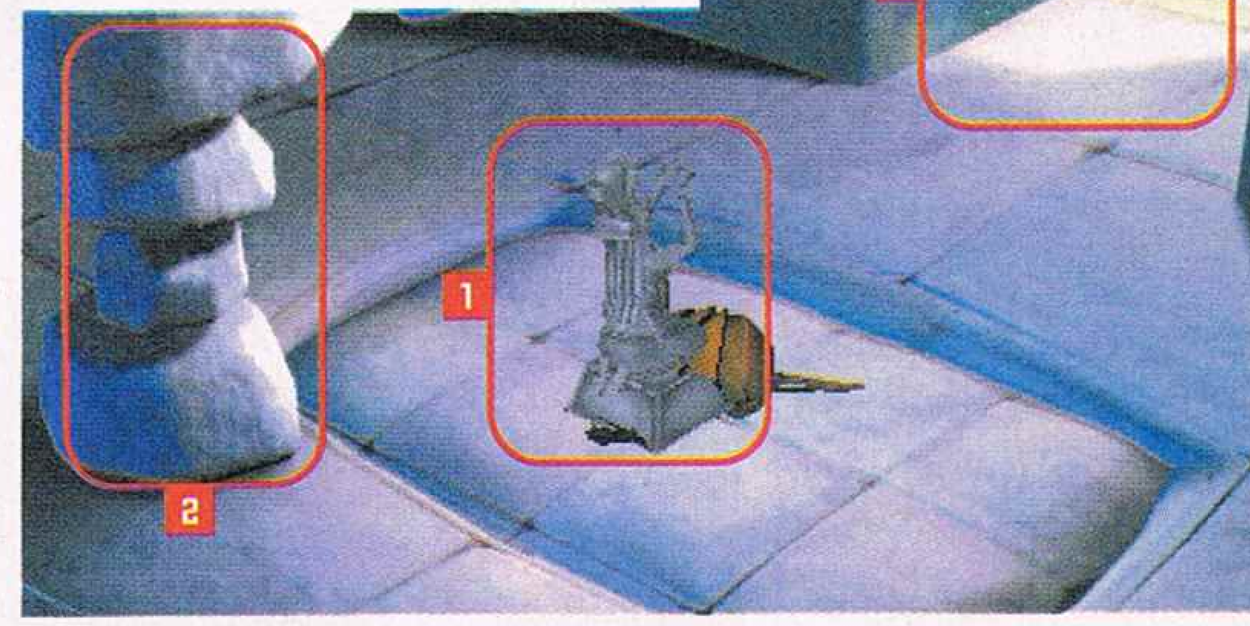


44 Używamy dźwigni. Wychodzimy w lewo.

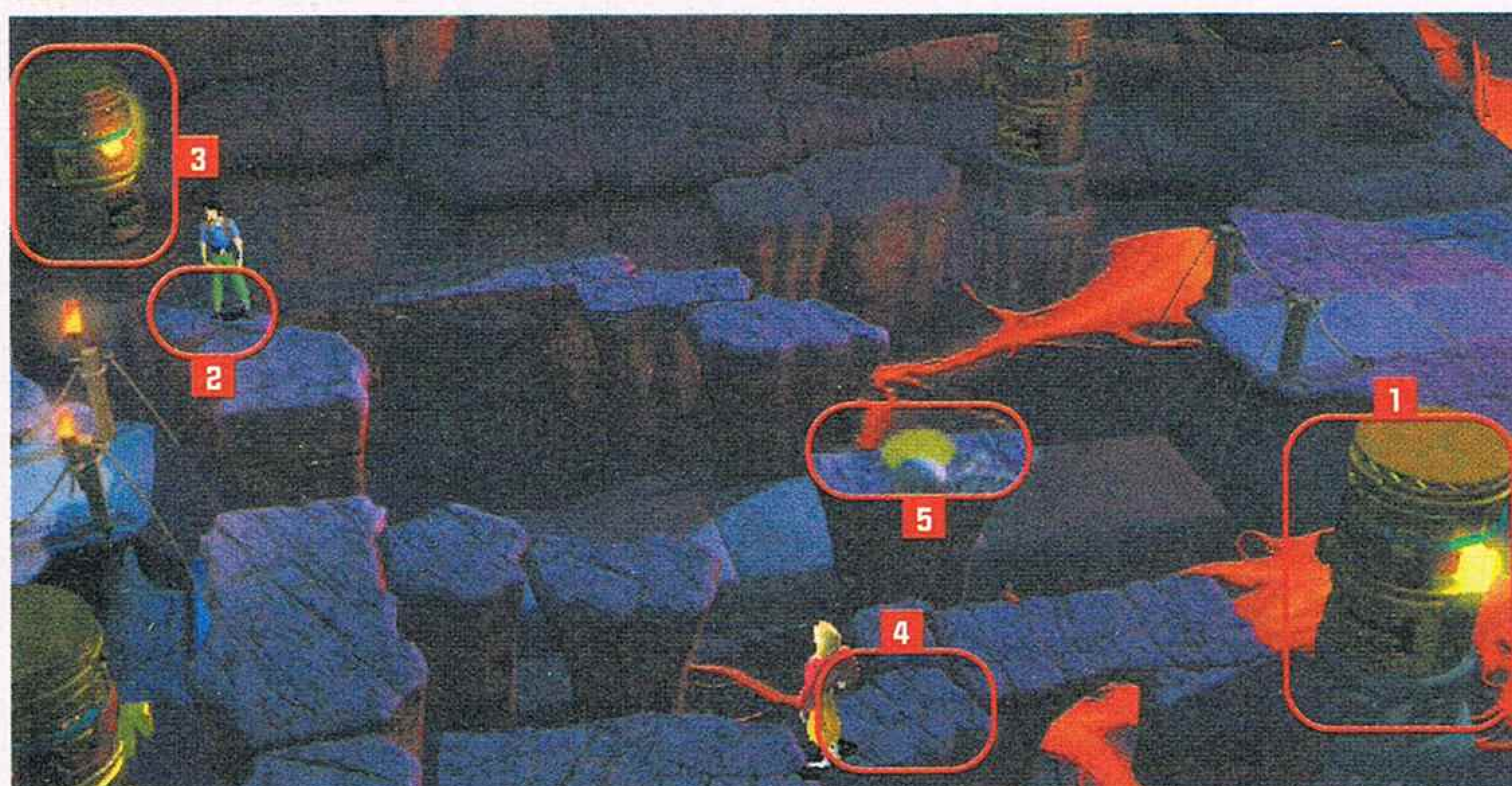


45 Stajemy przy skale. Odsuwamy się i rozmawiamy z Bibem.

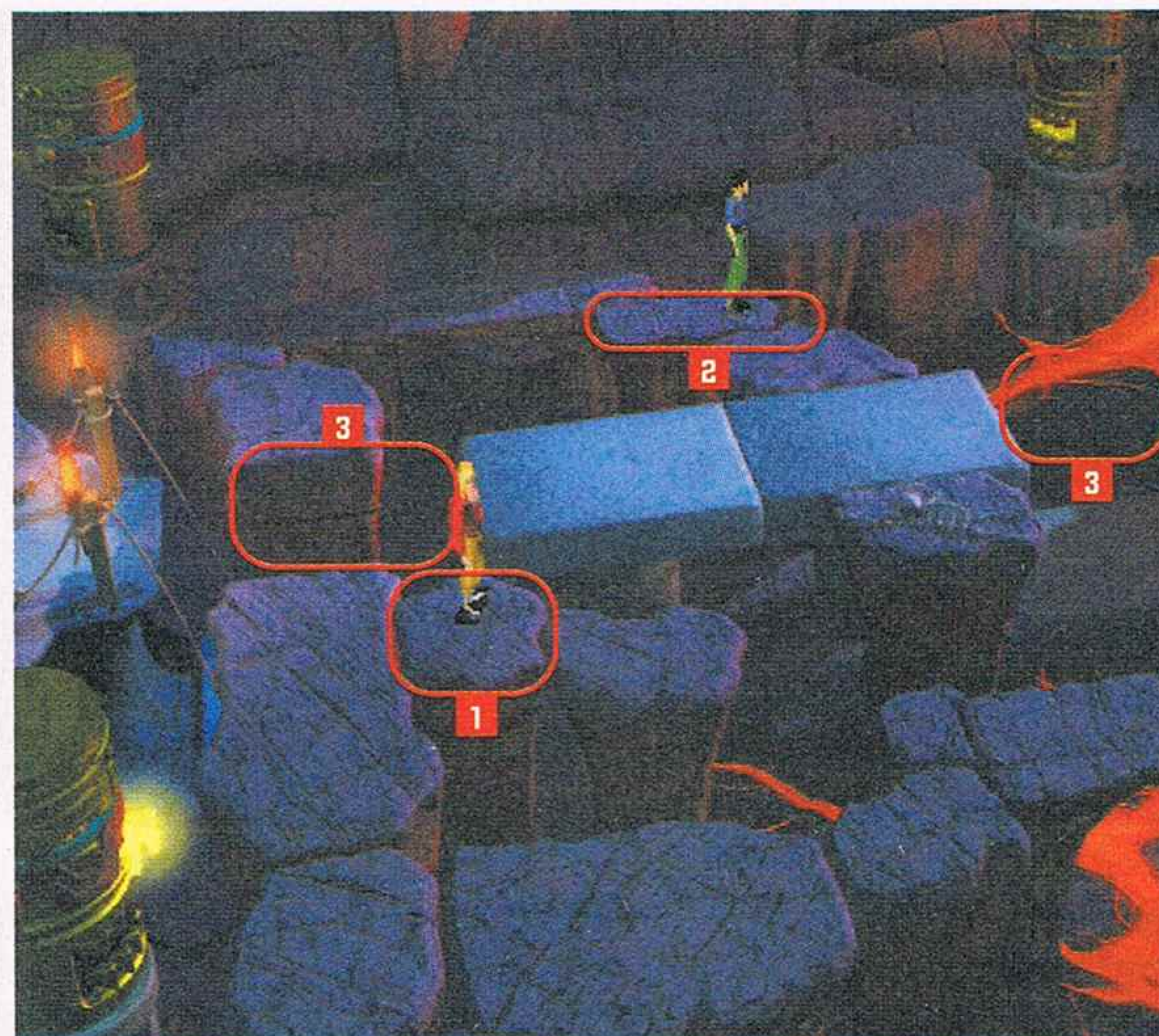
46 Popychamy posążek 1. Przewracamy kamienie 2, wypychamy rzeźbę 3. Tulio podnosi zdobyty posążek i używa go na rzeźbie pod schodami. Woda przestaje płynąć, wspinamy się po odsłoniętej drabinie.



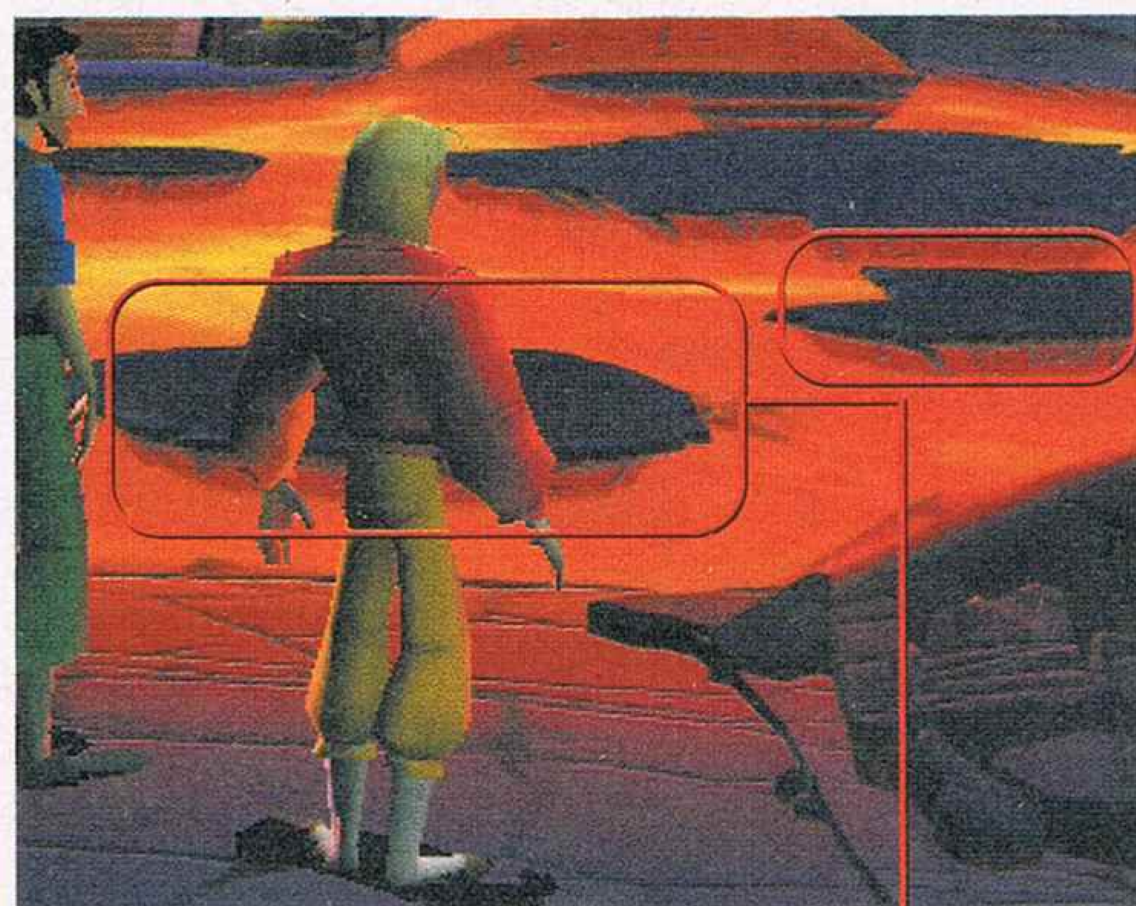
Uciekamy przed jaguarem



47 Z każdym z posągów rozmawiamy tylko wtedy, gdy świeci, to zaś następuje, gdy jeden z bohaterów staje w odpowiednim miejscu. By zapalić prawy dolny posąg 1, stajemy tutaj 2, a by zapalić lewy górny posąg 3 – tutaj 4. Jako Miguel używamy trzciny na prawym dolnym posągu 1, następnie jako Tulio podnosimy złoty talerz 5 i pokazujemy go lewemu górnemu posągowi 3.



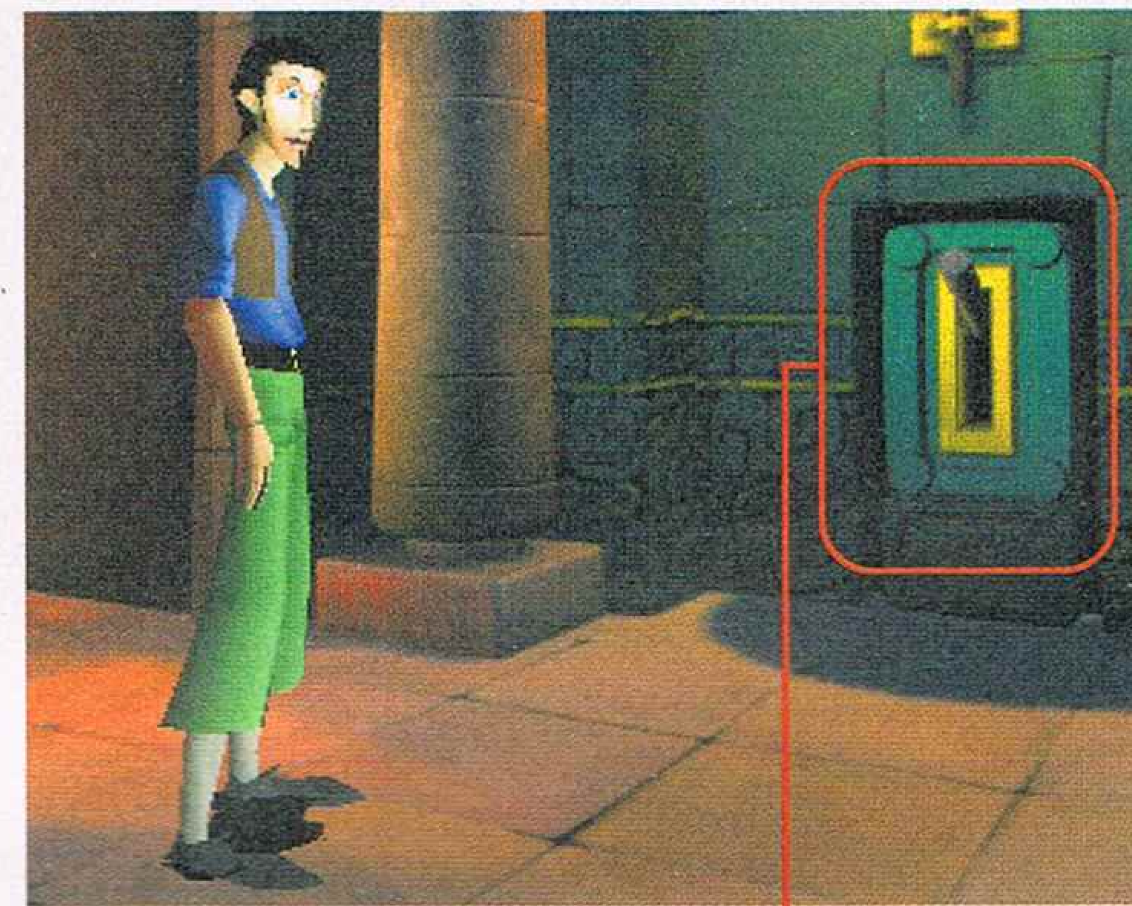
48 Płyta 1 podpala posąg po prawej stronie. Lewy dolny posąg zapalamy, stając tutaj 2. Posągowi z prawej strony oddajemy ciastko, a lewej dolnej figurze starą skarpetę. Obydwa posągi zachwycają się prezentami i podnoszą dla nas ostatnie części kamiennego mostu 3.



49 Wskakujemy na najbliższy kamień, a następnie przeskakujemy na kamień po prawej.



50 Za pierwszym razem przeskakujemy na skałę po prawej, a dalej jedyną możliwą drogą dostajemy się na wyspę z dźwignią, której używamy. Miguel przeskakuje na drugą skałę, a następnie na wyspę z drzwiami. Wchodzimy przez otwarte drzwi.

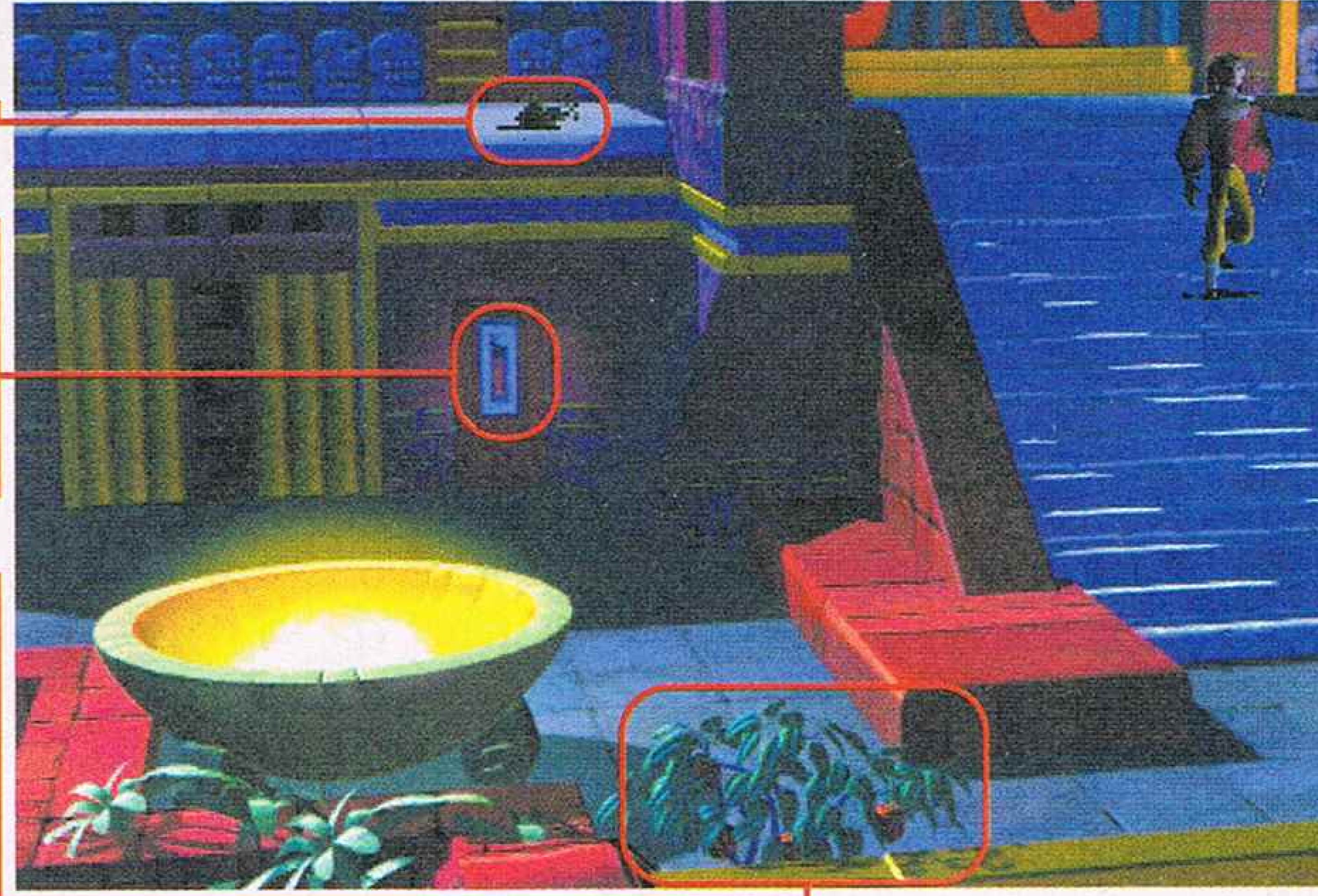


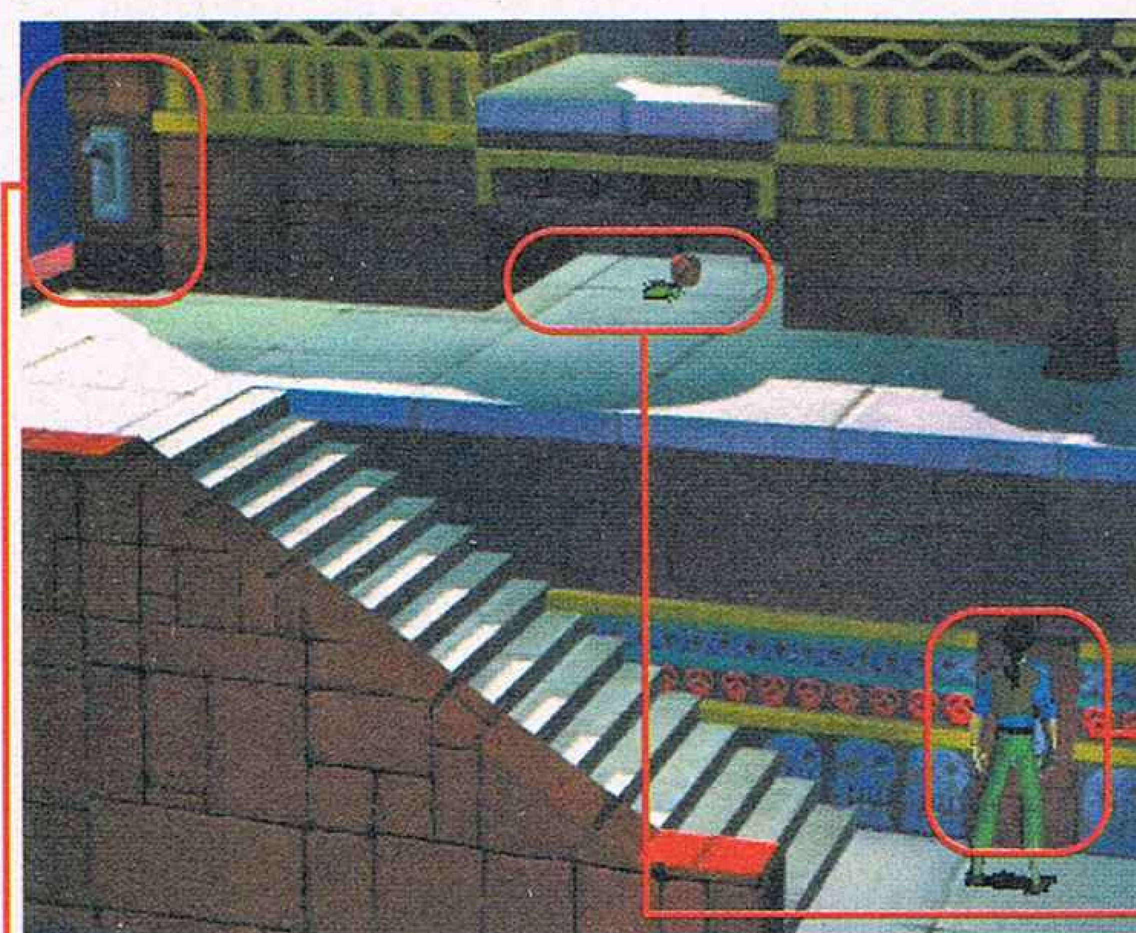
51 Używamy dźwigni w ścianie. Idziemy w prawo i wspinamy się po drabinie.

52 Na wyższym poziomie stoi jadowity pająk. Kiedy pająk znajduje się blisko prawej krawędzi chodnika, używamy dźwigni, by opuścić windę. Gdy paskudnik chowa się w dziurze w ścianie, stajemy Miguelem na windzie, a Tuliem używamy dźwigni. Miguel idzie po kamieniach w lewo.



53 Schodzimy i zrywamy owoc. Gdy pająk staje blisko lewej krawędzi ekranu, używamy dźwigni. Czekamy, aż zwierzę wejdzie do dziury. Jako Tulio stajemy na windzie. Miguel ciągnie za dźwignię. Jako Tulio idziemy do Miguela, zrywając kolejny smakowity owoc. Opuszczamy windę za pomocą najbliższej dźwigni, stajemy na niej jako Tulio i podnosimy dźwignię. Następnie wspinamy się po drabinie.

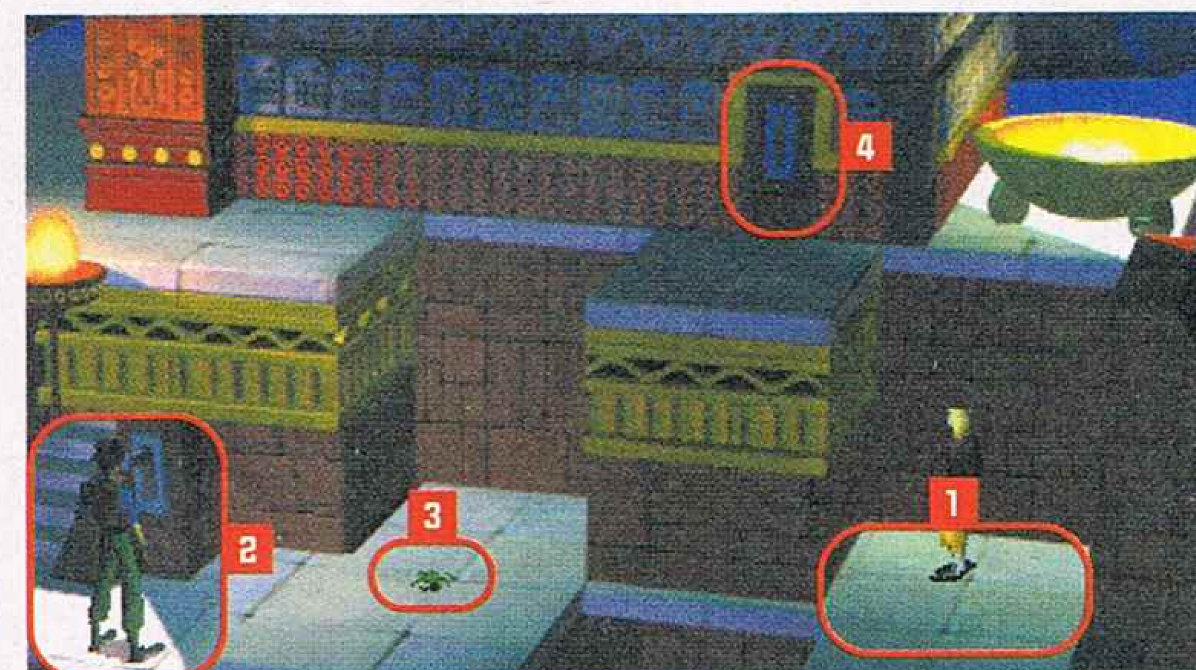




54 Unikając pająka, kładziemy owoc pod opuszczaną płytą i uciekamy na dół. Gdy pająk zaczyna jeść owoc, używamy dźwigni. Wykorzystując dźwignię na wyższym poziomie, pomagamy Miguelowi dostać się w to samo miejsce.

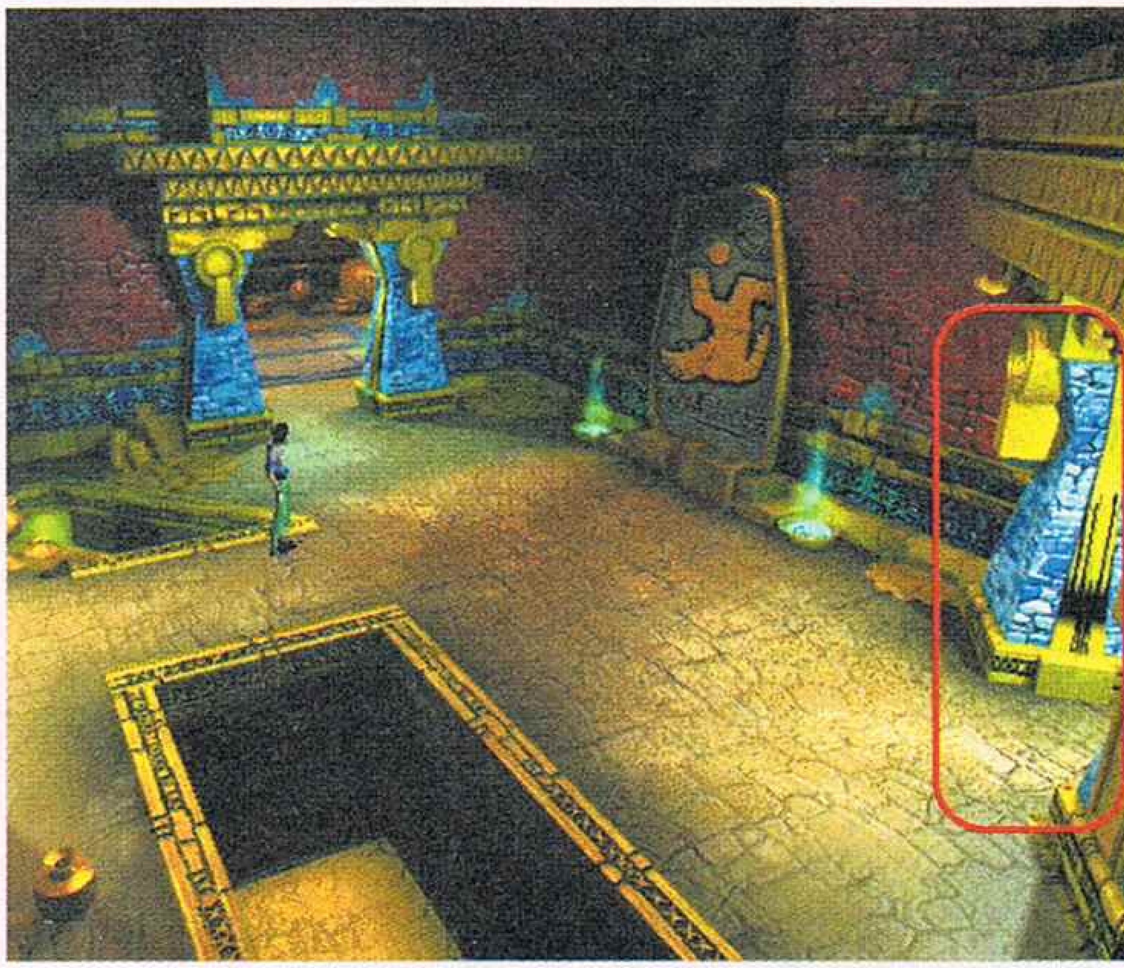


55 Idziemy w prawo i schodzimy po schodach. Używamy dźwigni, podnosząc w ten sposób ruchomą płytę. Gdy pająk na nią wchodzi, opuszczamy ją. Pająk chowa się w dziurze w ścianie, a my znów podnosimy płytę.



56 Stajemy Miguelem na windzie 1, a Tuliem ciągniemy dźwignię 2. Uważamy, żeby na windę nie wszedł przypadkowo ostatni pająk 3. Jako Miguel używamy dźwigni na górze 4, gdy pająk znajduje się blisko ściany po lewej stronie. Jako Tulio ponownie używamy dźwigni i biegniemy do tej samej windy, z której przed chwilą skorzystał Miguel. Jako Miguel ciągniemy dźwignię 4, by podnieść windę z Tuliem. Gdy obaj bohaterowie spotykają się, biegniemy do bramy po lewej.

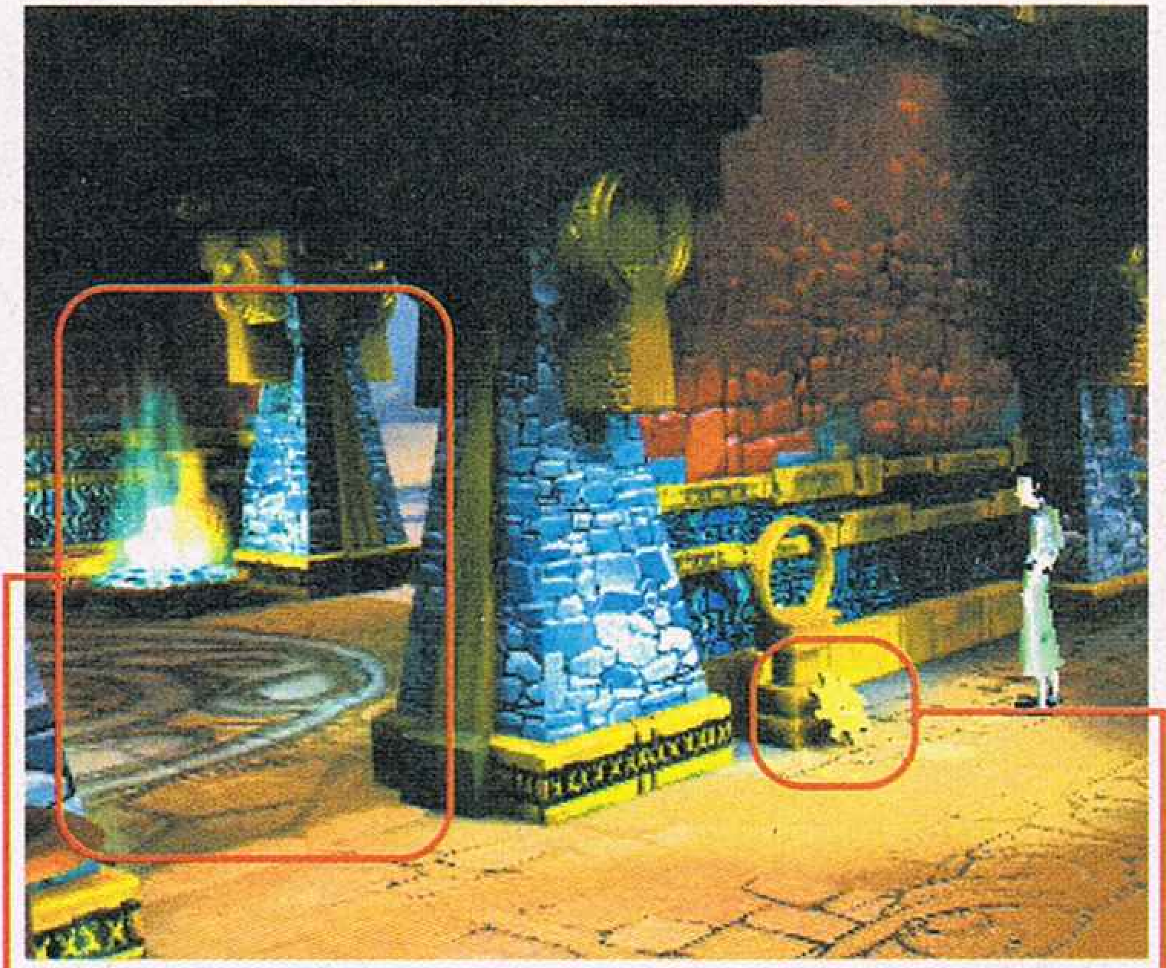
Blokujemy drogę do El Dorado



57 Znajdujemy się w pierwszej komnacie wodnej świątyni. Naszym celem jest znalezienie trzech kół zębatych. Wychodzimy przez drzwi po prawej.



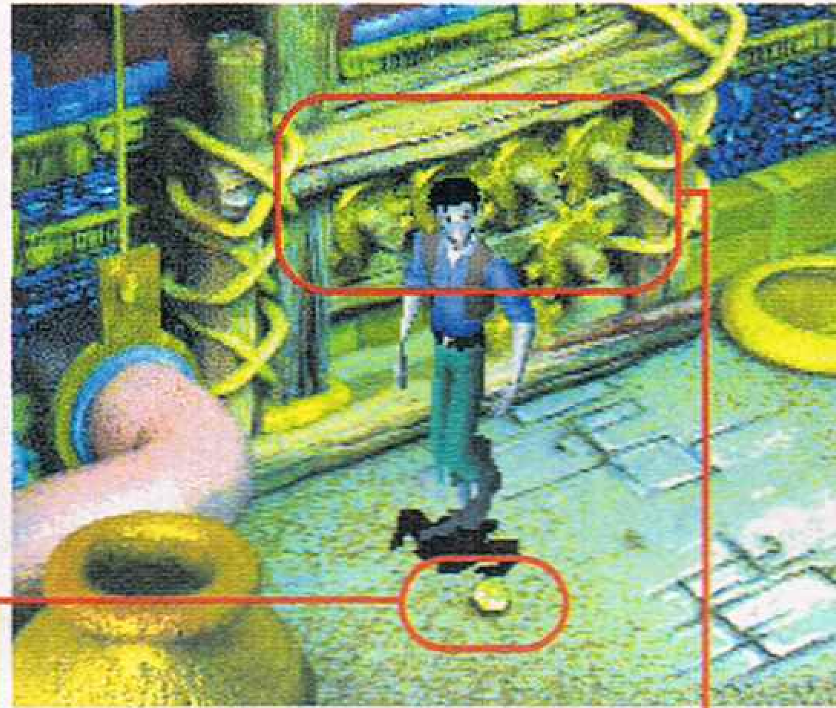
58 Pierwsze koło leży w pobliżu dzbanów. Wychodzimy drzwiami po prawej, a w następnym pomieszczeniu korzystamy z przejścia prowadzącego ku górnej krawędzi ekranu.



59 Kolejne koło potrzebne do uruchomienia maszynerii jest oparte o cokół przy ścianie. Podnosimy je i wychodzimy przejściem po lewej.



60 Ostatnie koło leży pod rzeźbą. Wracamy do pierwszej komnaty. Tym razem opuszczamy ją lewym przejściem. Idziemy przed siebie, aż dochodzimy do drzwi oznaczonych żółtym okręgiem. Skręcamy w lewo.



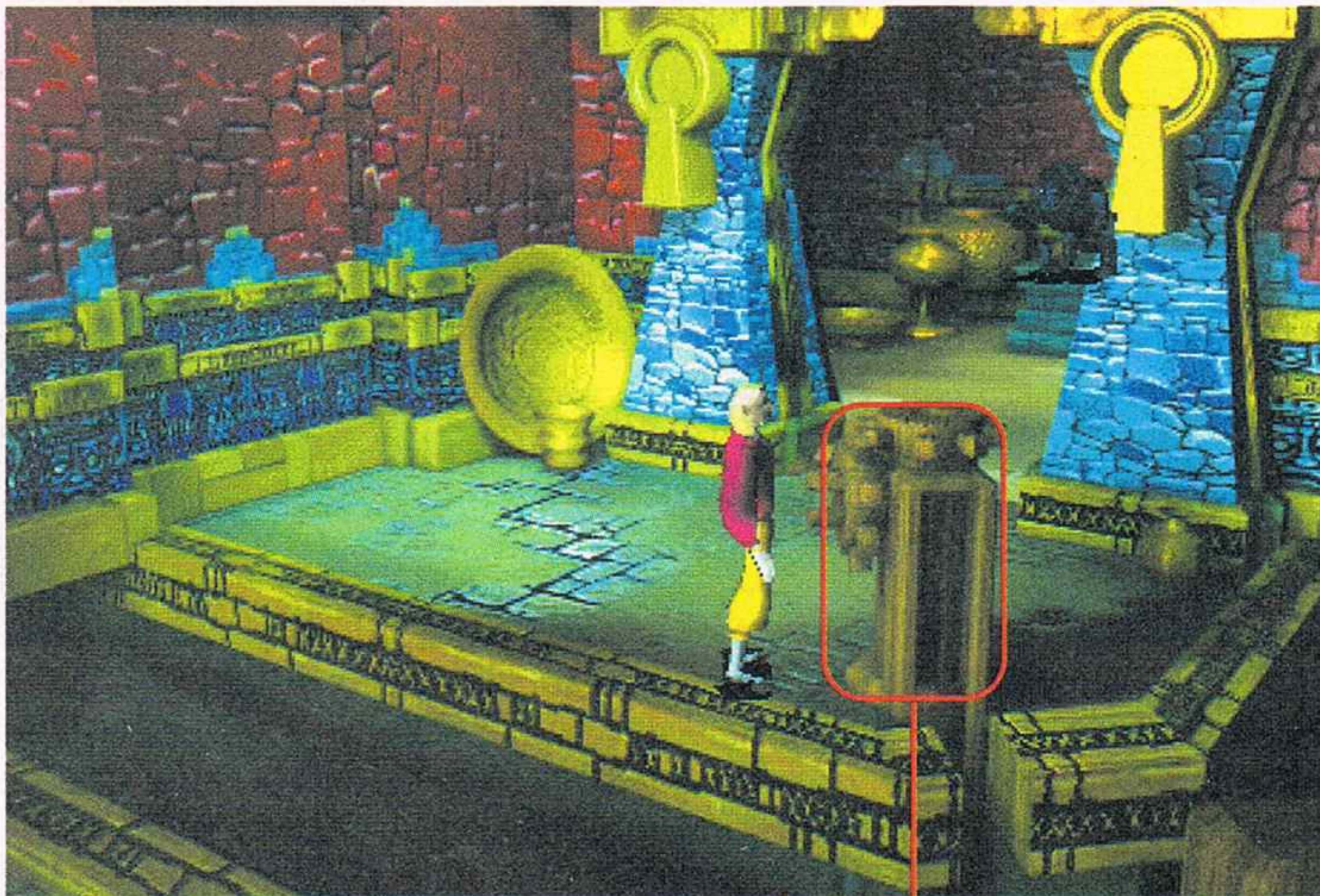
61 Montujemy koła zębate, bierzemy przedmiot, który spadł na ziemię. Wracamy do drzwi oznaczonych żółtym okręgiem i przechodzimy przez nie. W następnym pomieszczeniu próbujemy otworzyć kratę.



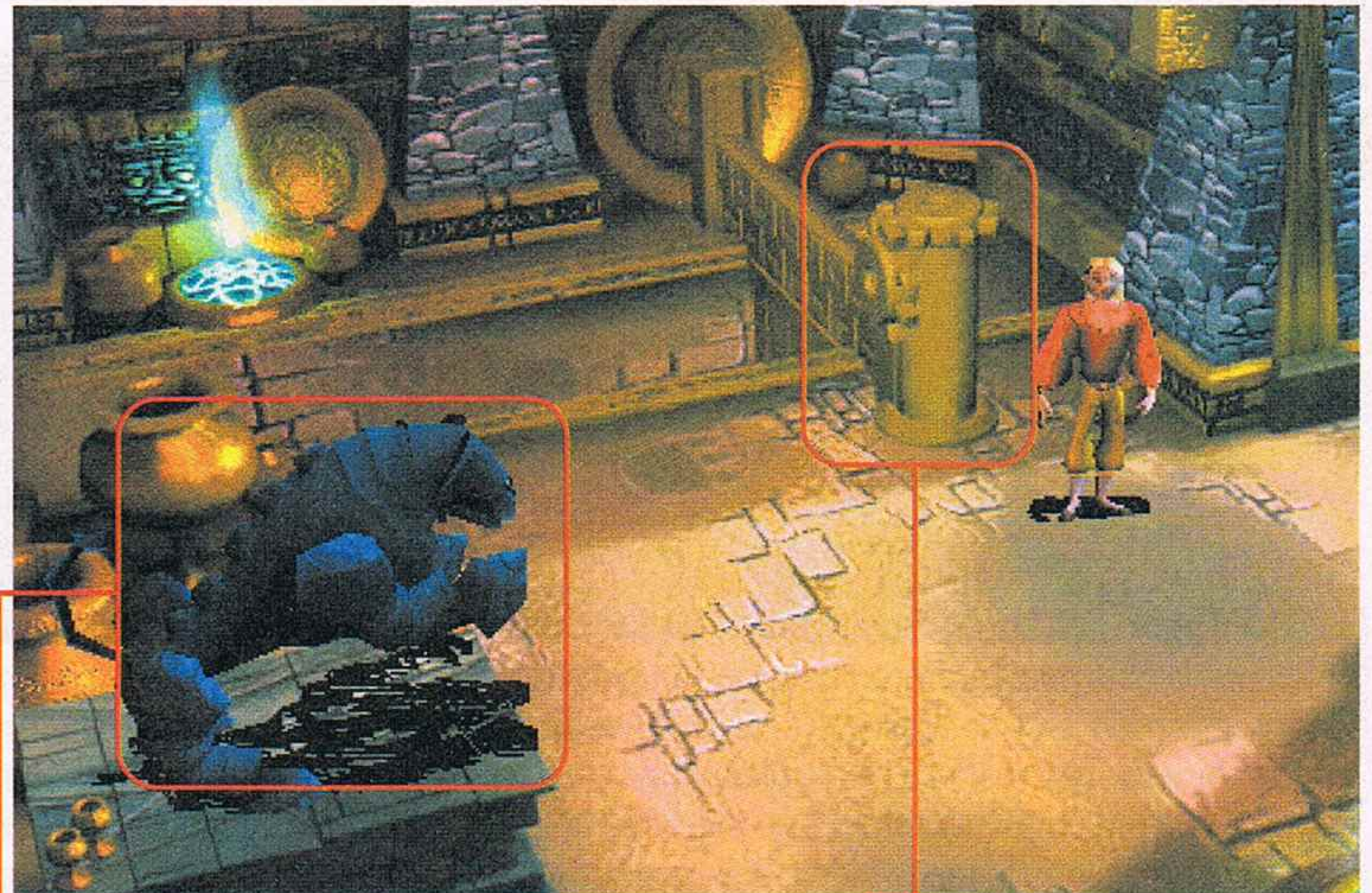
62 Jako Miguel używamy miecza na zamkniętej śluzie. Wychodzimy prawym przejściem.



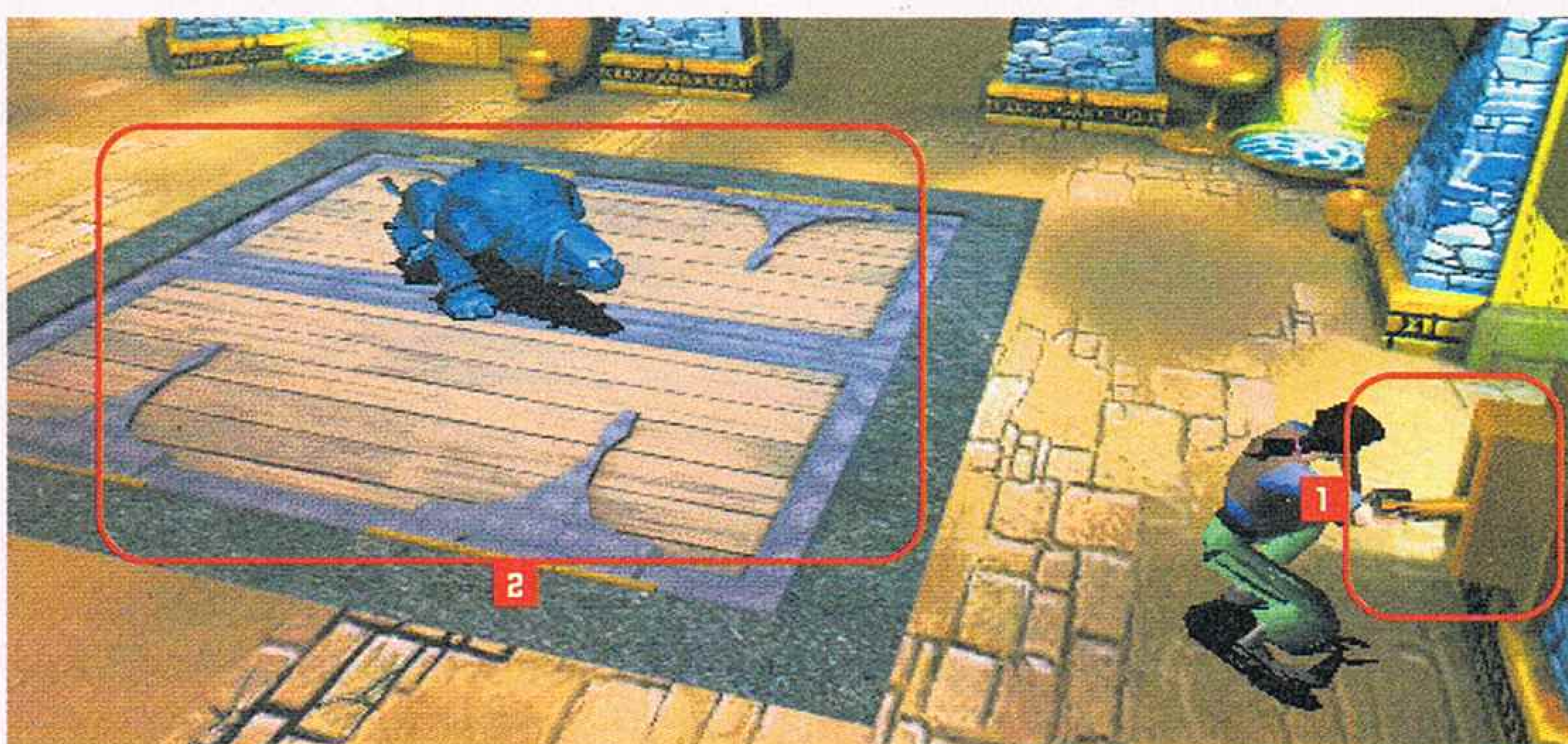
63 Wydłubujemy mieczem klejnot z rzeźby. Idziemy do komnaty z drzwiami oznaczonymi żółtym okręgiem, ale nie przechodzimy przez nie. Korzystamy z drzwi po prawej stronie.



64 Mieczem odblokowujemy kolejną śluzę i wychodzimy przejściem u góry ekranu. Już prawie udało nam się otworzyć dopływ wody.



65 Próbujemy mieczem otworzyć ostatnią śluzę. Budzimy potwornego strażnika, który zabija nas, jeśli nie uciekamy wystarczająco szybko. W nogi!



66 Uciekamy przed jaguarem do pomieszczenia z klapą w podłodze. Używamy dźwigni 1, gdy jaguar wbiega na pułapkę 2. Miguel robi to samo.



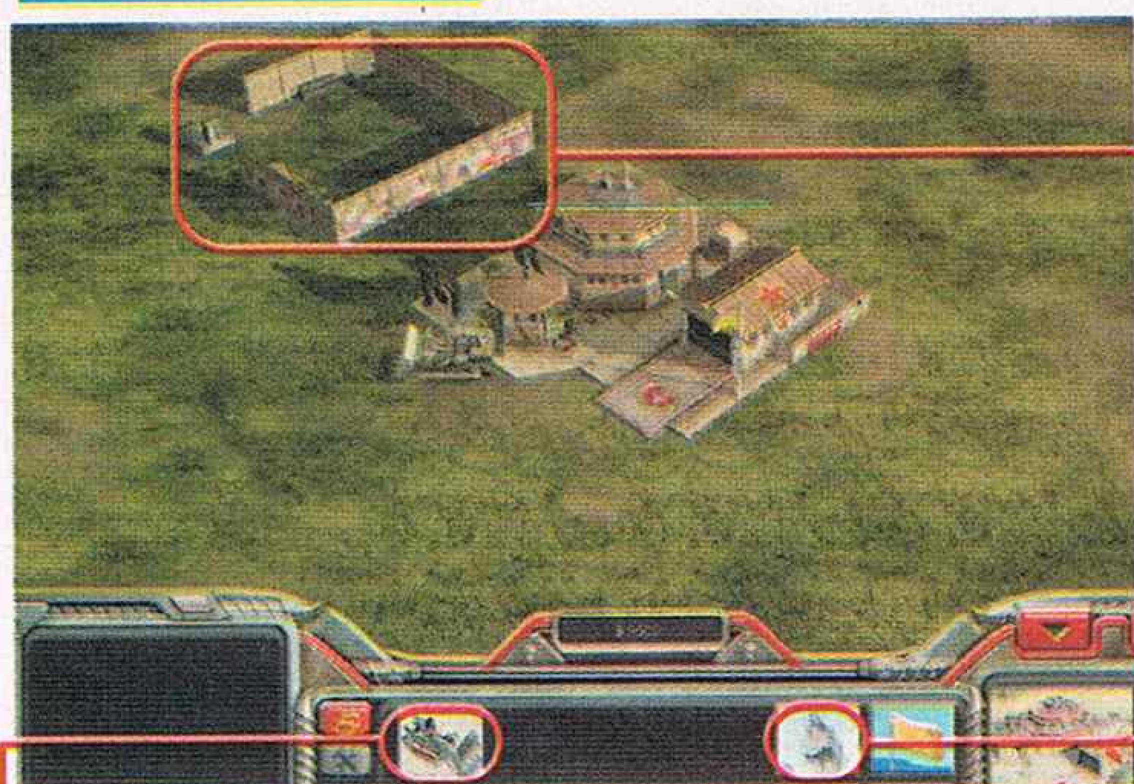
67 Wracamy do sali, w której Miguel spotkał jaguara i za pomocą miecza otwiera my ostatnią śluzę. Idziemy do pomieszczenia z kratą i używamy ukrytego przełącznika. Opuszczamy świątynię tym samym przejściem, którym do niej weszliśmy i gratulujemy sobie pomyślnego ukończenia naszej wspaniałej przygody!

Command & Conquer Generals[1]

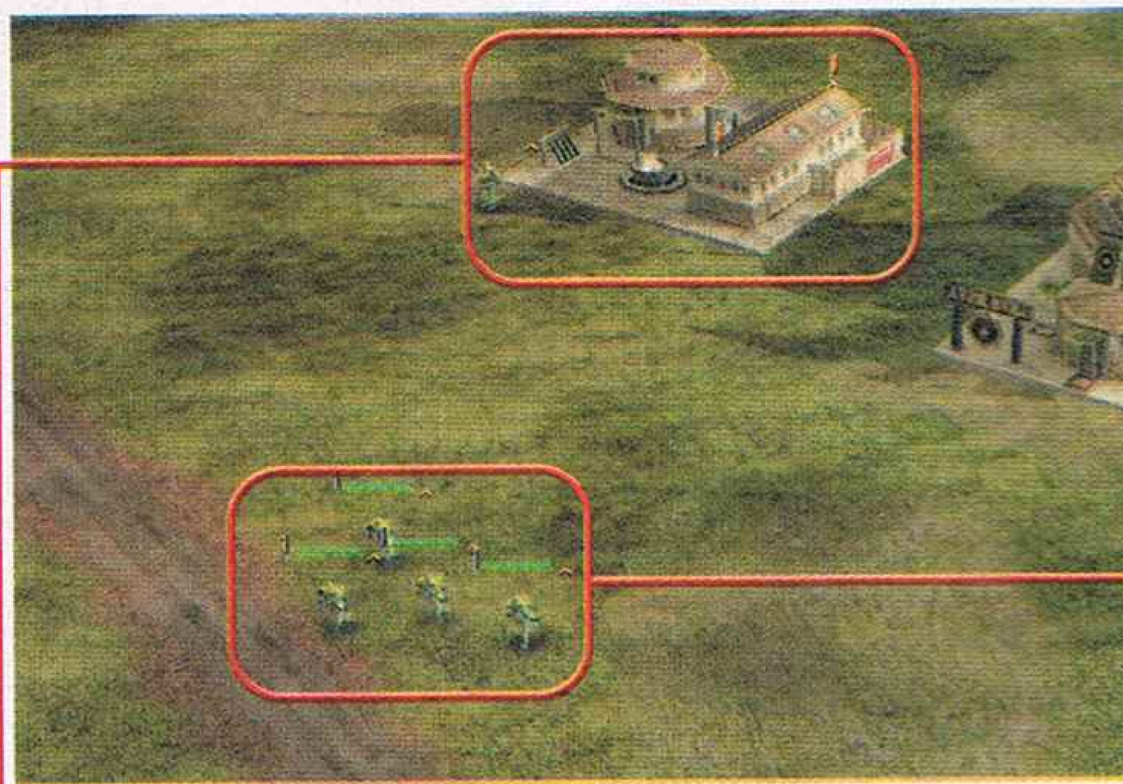
Gra strategiczna | Z poradnikiem **GIER** zwyciężamy we wszystkich bitwach, nie nudząc się godzinami na wykładach w szkole oficerskiej Test gry na stronie 16

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

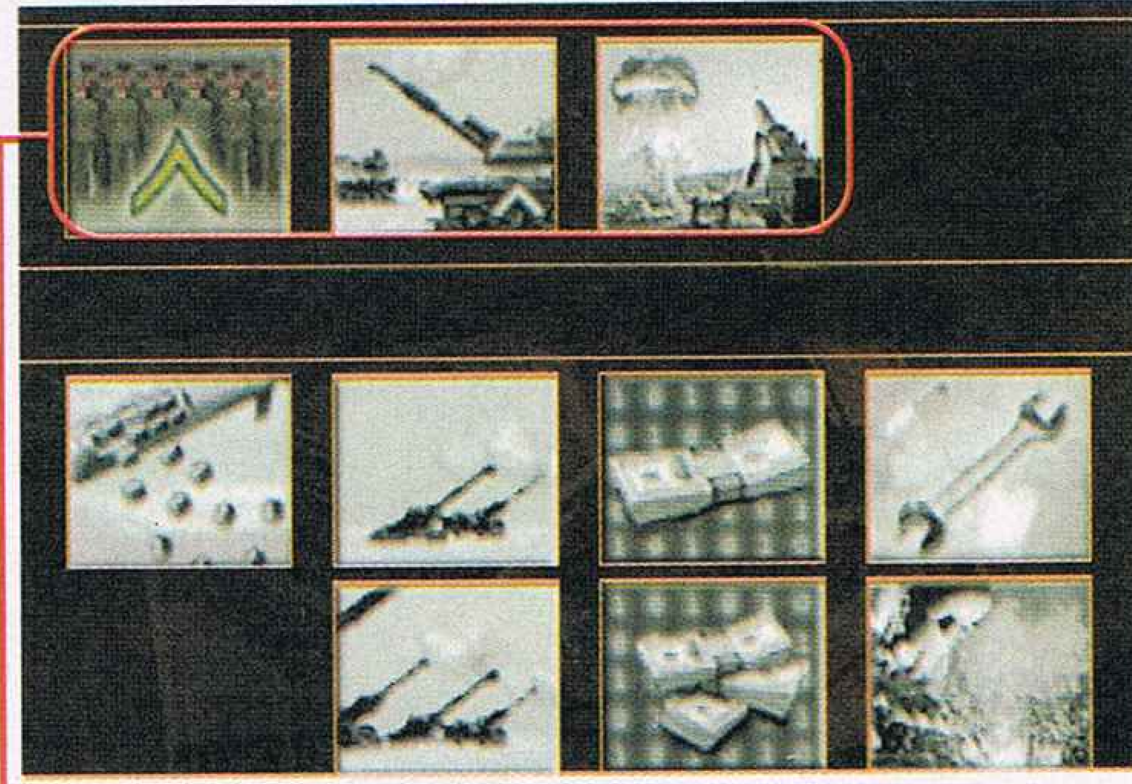
Budujemy bazę



1 Rozgrywkę rozpoczynamy od wyprodukowania drugiej jednostki konstrukcyjnej ⊙. Jeśli dowodzimy armią chińską, budujemy też szybko radar ⊙, aby oglądać całe pole bitwy. W tym czasie pierwszy buldożer wykorzystujemy do postawienia elektrowni ⊙.



2 Drugi buldożer natychmiast zaczyna budować koszary ⊙, w których szkolimy kilku żołnierzy ⊙ do ochrony przed pierwszymi atakami wroga. Oddział powinien składać się z trzech żołnierzy uzbrojonych w karabiny i pięciu wyposażonych w wyrzutnie rakiet.



3 Po zdobyciu doświadczenia w walce decydujemy, jakie jednostki budujemy ⊙. Od naszego wyboru zależy bardzo ważna pierwsza faza gry, więc dokładnie myślimy przed wydaniem cennych punktów. Na zakup wszystkich umiejętności ich nie wystarcza



4 Po wybudowaniu elektrowni stawiamy centrum zaopatrzeniowe ⊙. U Chińczyków i AŚW budujemy je blisko magazynu zaopatrzenia ⊙. Kupujemy także dodatkową jednostkę zaopatrzeniową.



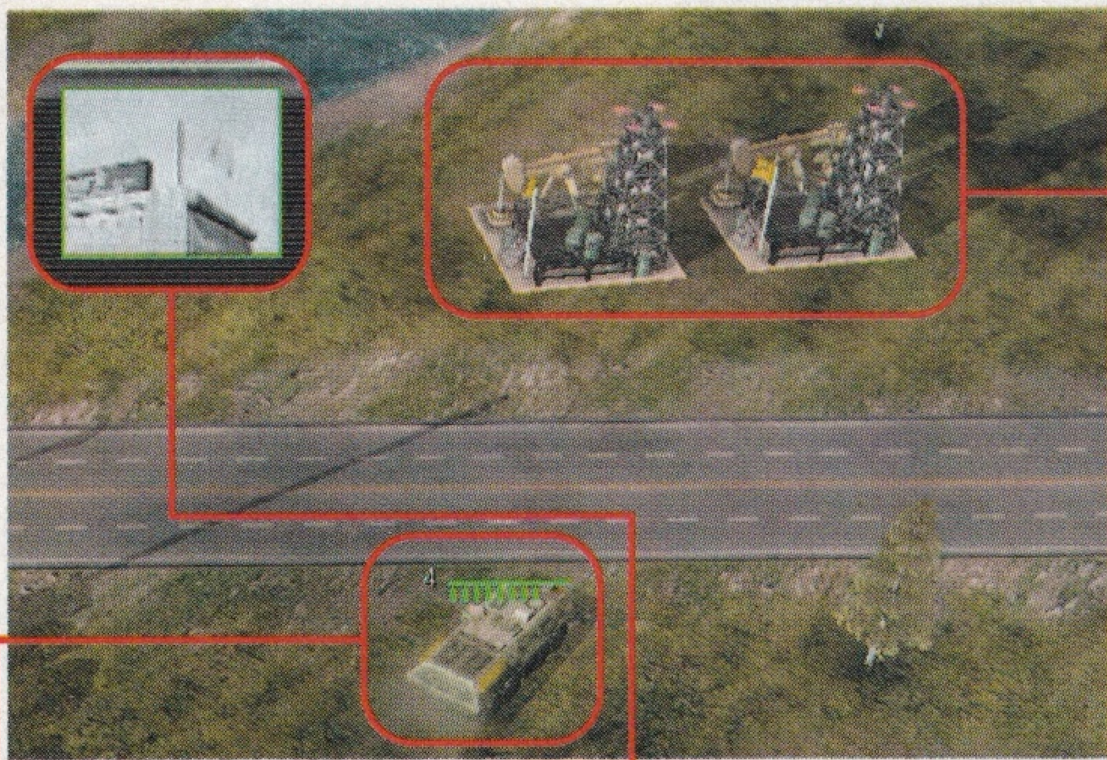
5 Budujemy fabrykę wojenną ⊙. Pamiętamy, aby najważniejsze budynki stawiać w pewnej odległości od siebie. Dzięki temu gdy wróg stosuje uderzenie superbronią, nie powoduje rozległych szkód.



6 Gdy nasza sytuacja finansowa nieco się stabilizuje, budujemy centrum propagandy (w USA ośrodek badań strategicznych, w AŚW pałac). Dzięki temu zyskujemy dostęp do zaawansowanych rodzajów broni.

[1] Ang.: Dowodzenie i podbój: Generałowie. Wymowa: komand en konker dżenerals

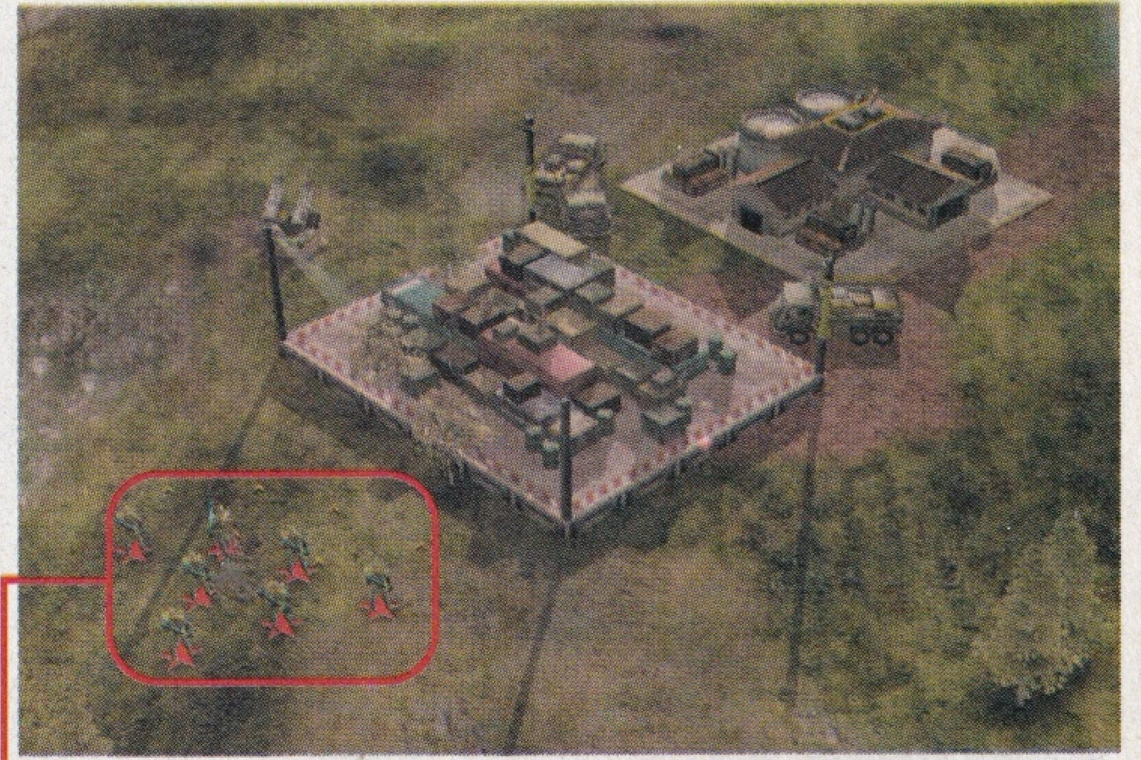
Zdobywamy dodatkowe fundusze



1 Dzięki umiejętności wynalezionej w koszarach żołnierze przejmują budynki. Ładujemy ich do transportera i wysyłamy, by zajęli szyby naftowe.



2 Wysyłamy jednostkę konstrukcyjną do magazynu zaopatrzeniowego i budujemy nowe centrum zaopatrzenia. Surowców nigdy nie jest za dużo.



3 Punktów zaopatrzenia bronimy na początku oddziałami piechoty. Potem budujemy też obronę stacjonarną lub obsadzamy piechotą okoliczne budynki.

Umacniamy obronę bazy



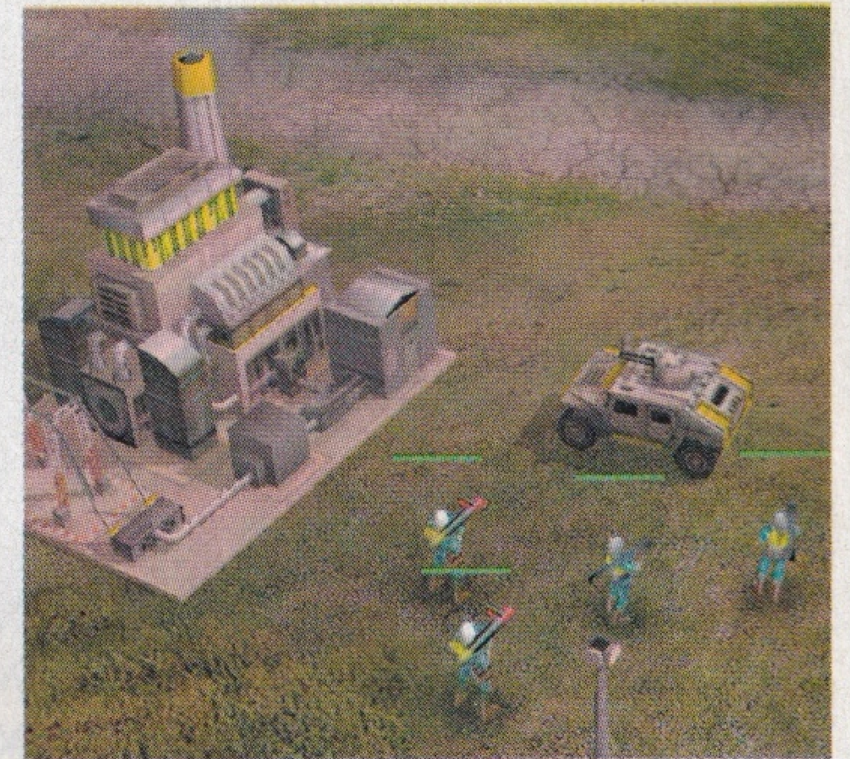
1 Rozbudowa stałej obrony w armiach chińskiej i amerykańskiej wiąże się z większym poborem energii. Budujemy więc dodatkową elektrownię (Chiny) lub podwajamy moc (USA).



2 Koncentrujemy się przede wszystkim na drogach dojazdowych do bazy. Struktury obronne są drogie, więc wybieramy miejsce tak, aby broniły bazy z najbardziej zagrożonych kierunków.



3 Samotne budowle nie wytrzymują długo ataku, dlatego wspieramy je naszymi jednostkami. Piechota ukryta w budynkach lub kilka czołgów znacząco wzmacnia linie obronne.



4 Pozostawiamy w bazie małe siły szybkiego reagowania. W przeciwnym razie wróg nagłym atakiem piechoty może zająć niechronione ważne budynki, takie jak fabryki i centrum dowodzenia.

Zajmujemy miasto



1 Oddziały zmotoryzowane dzielimy na mniejsze. Inaczej w ciasnych uliczkach czołgi blokują drogę sobie nawzajem i innym, szybszym pojazdom.



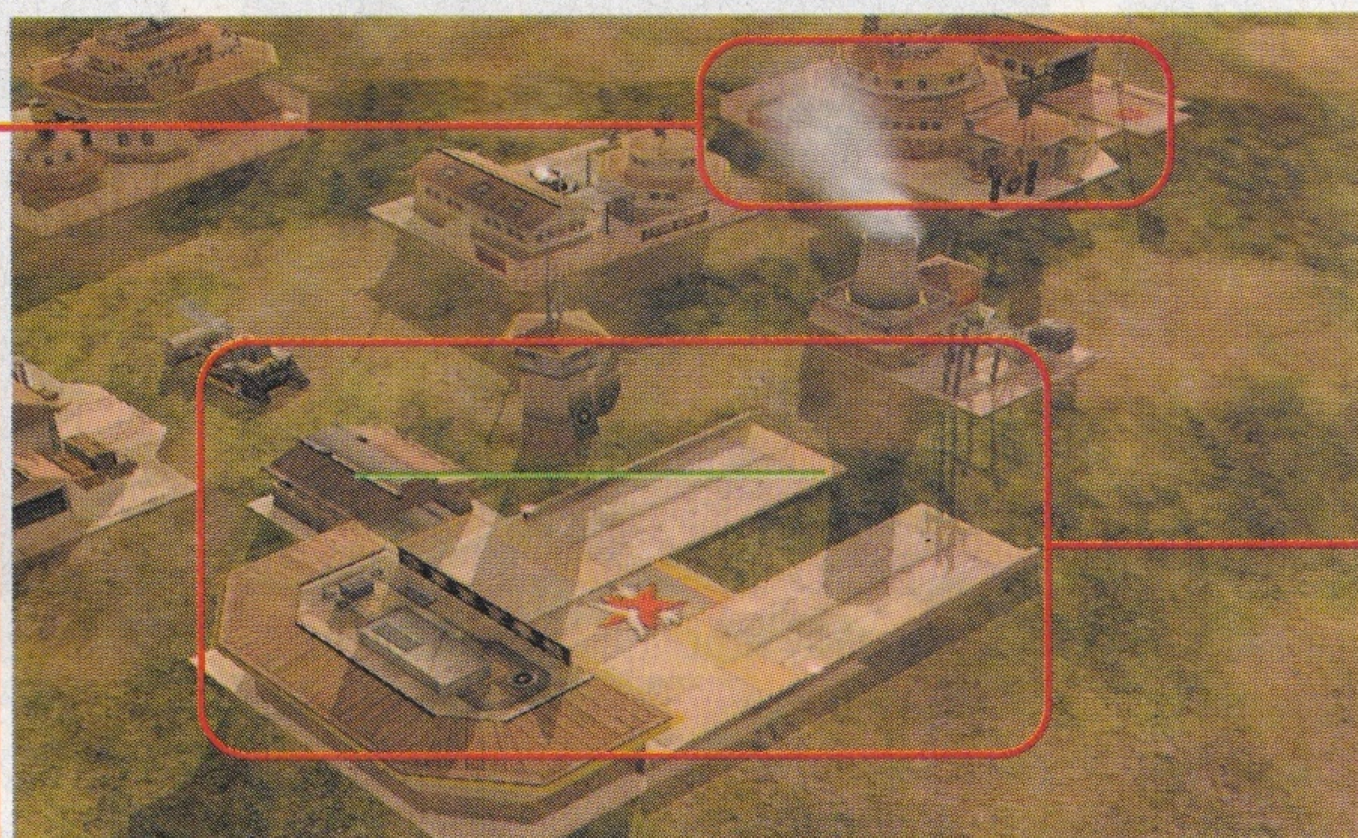
2 W oddziałach piechoty większość stanowią żołnierze z bronią przeciwpancerną. Przenosimy oddziały między budynkami, gdy w okolicy nie ma pojazdów wroga.



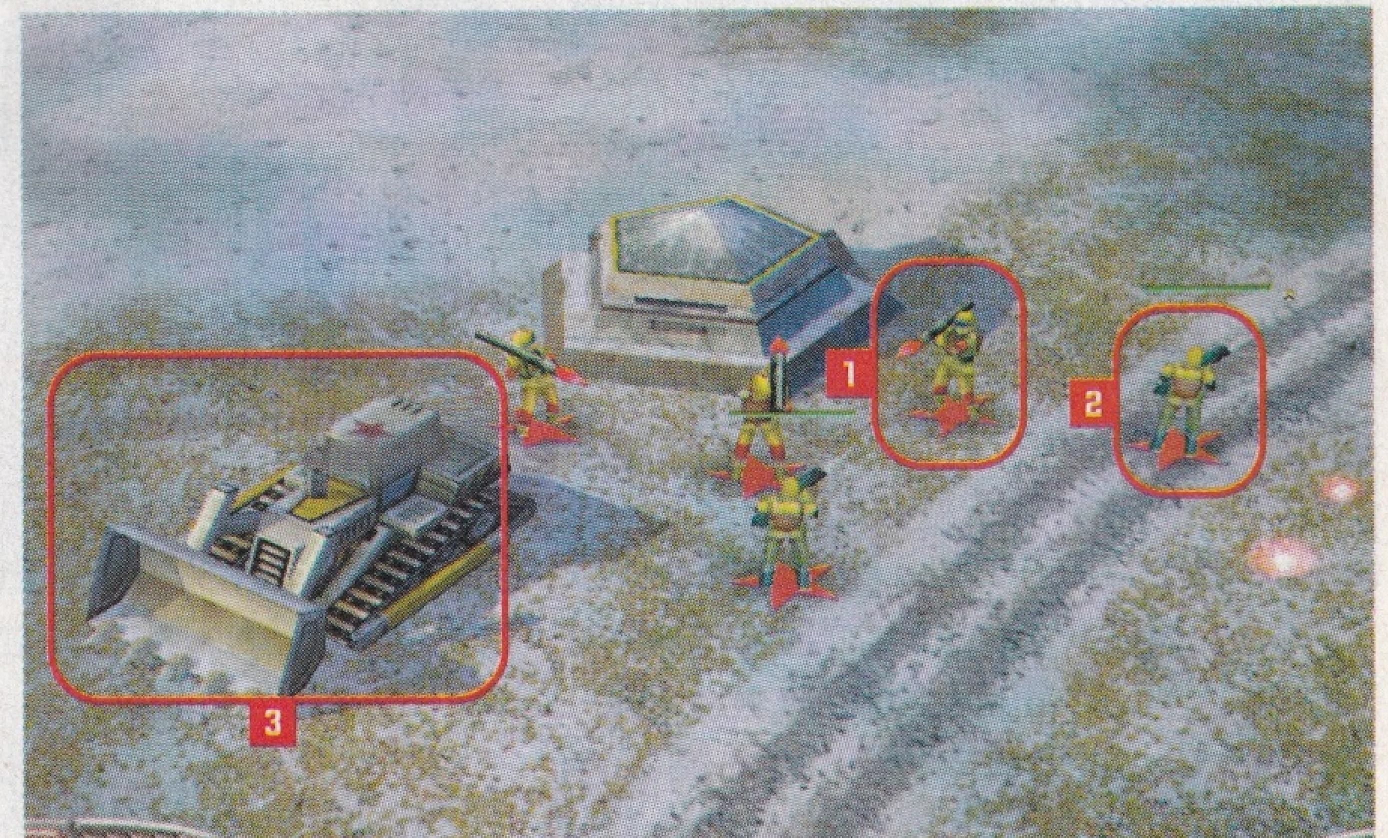
3 Zajmujemy strategiczne budynki przy skrzyżowaniach. Jeśli nasze schronienie jest warte utrzymania, w pobliżu lokujemy jednostkę konstrukcyjną.

Strategia Chin

Siły chińskie są zróżnicowane – **tanie i słabe jednostki mieszają się z potężnymi i bardzo drogimi.** Silne działa nuklearne i czołgi Imperator stanowią doskonały trzon armii uderzeniowej, która powoli i systematycznie rozjeżdża wroga i równa z ziemią jego pozycje. Jednak chińskie zgrupowania piechoty są wrażliwym celem ataków bronią biologiczną. Należy więc szybko umocnić bazę i opracować najsilniejsze jednostki.

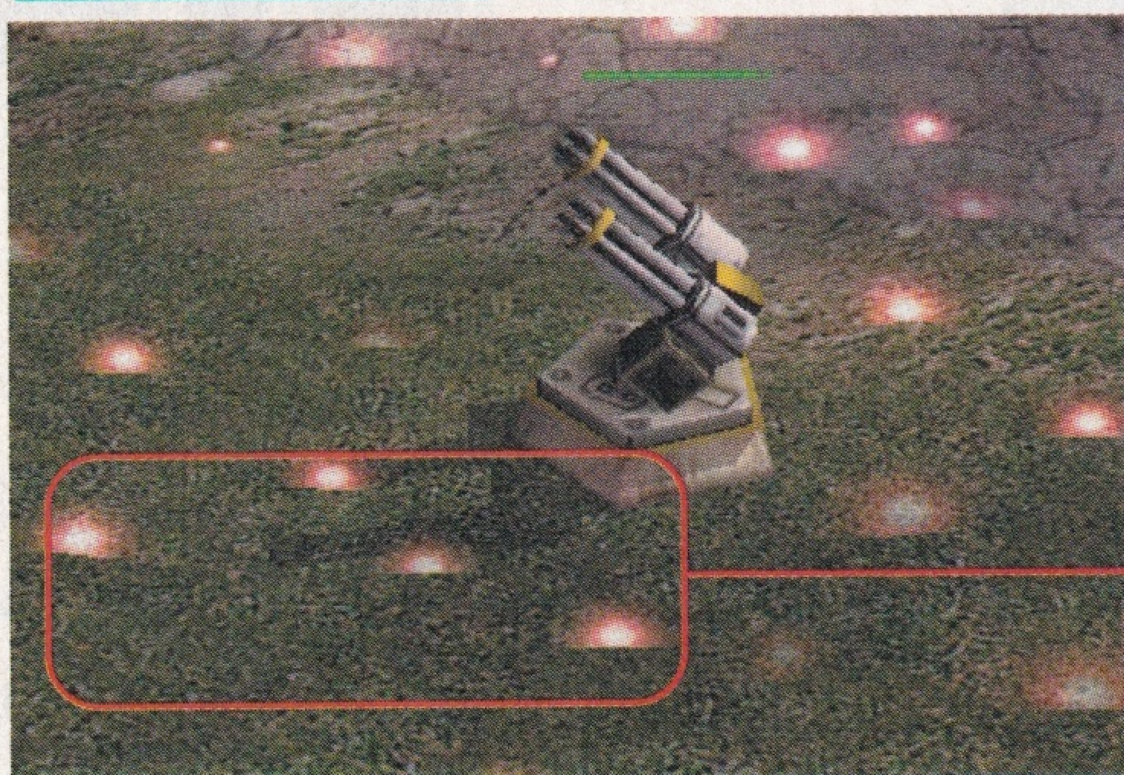


1 Siła Chin skupia się na jednostkach naziemnych, więc budujemy szybko fabrykę wojenną. Lotnisko stawiamy dopiero wtedy, gdy mamy już stałe wpływy gotówki.

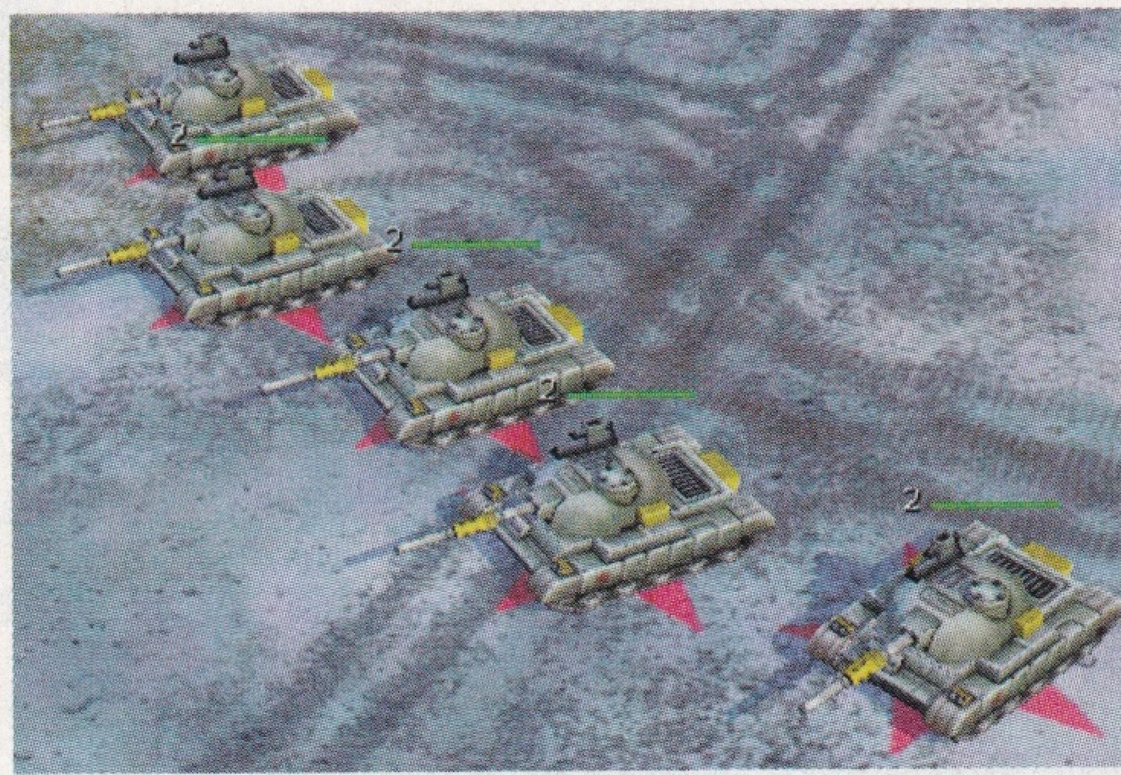


2 Bunkry to tani i skuteczny środek ochronny. Umieszczamy w nich mieszane oddziały piechoty składające się z trzech żołnierzy z rakietami 1 i dwóch zwykłych 2. W pobliżu trzymamy buldożer 3.

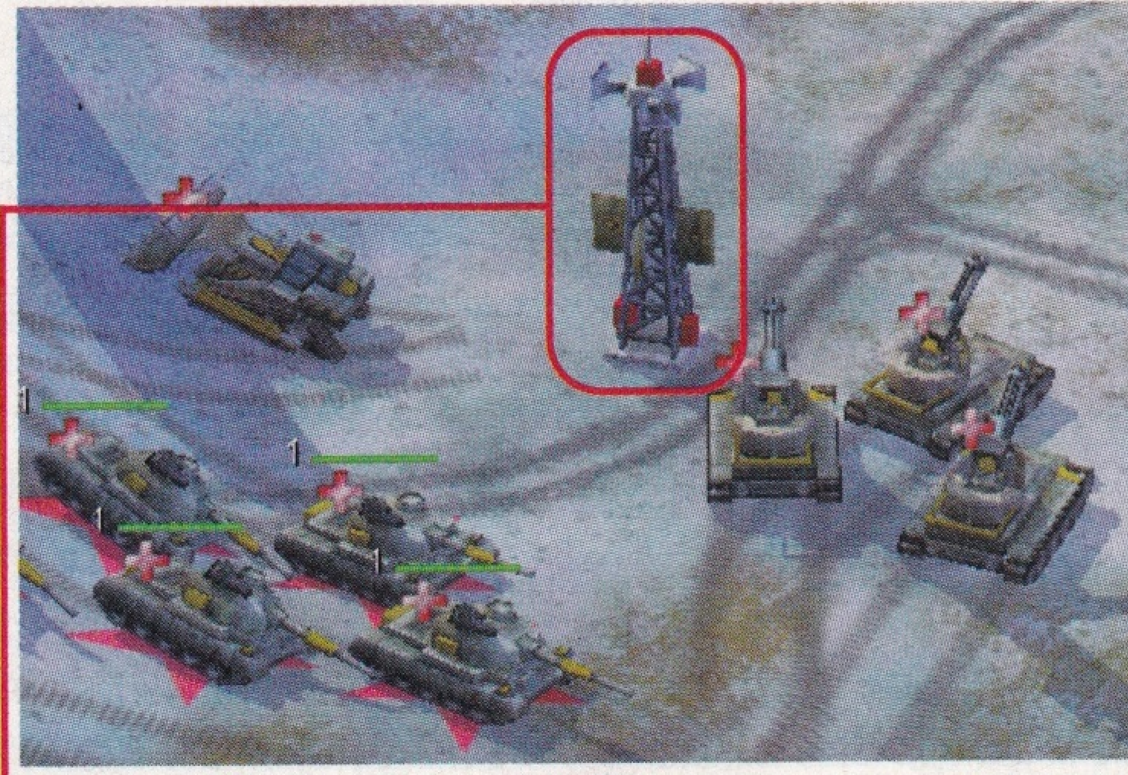
Strategia Chin



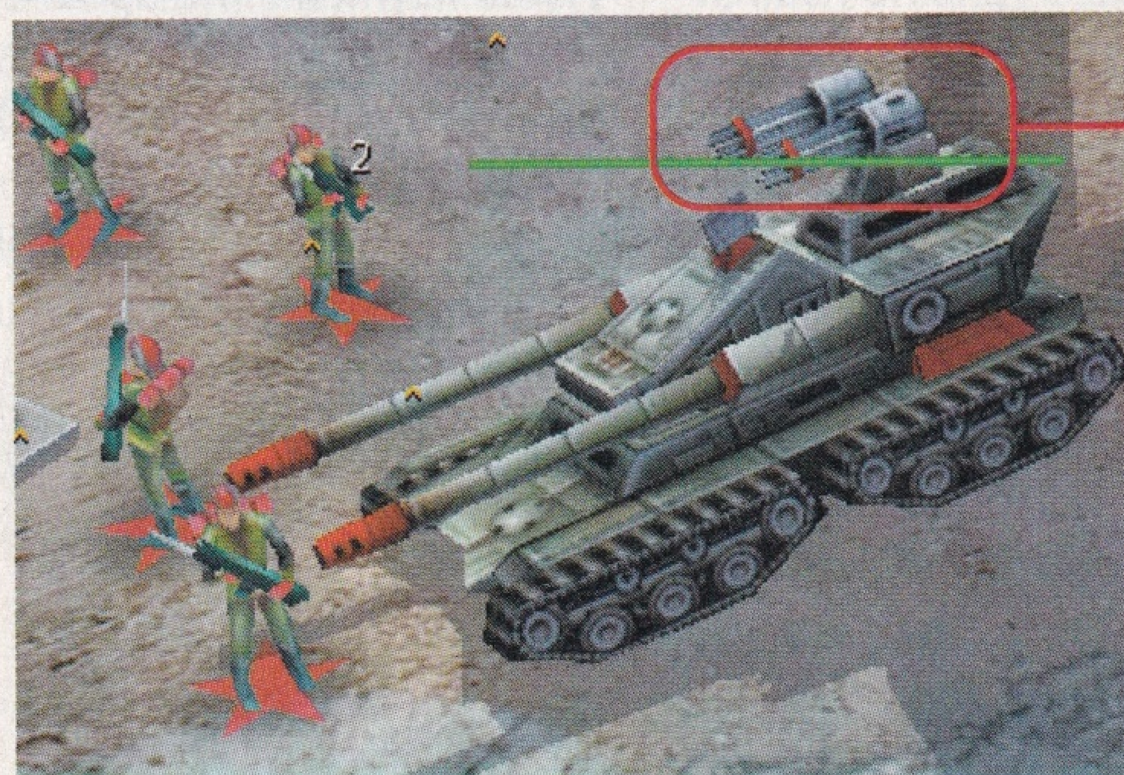
3 W strategicznych punktach budujemy działka Gattling. Skutecznie zwalczają piechotę i lotnictwo. Wokół nich stawiamy także pola minowe.



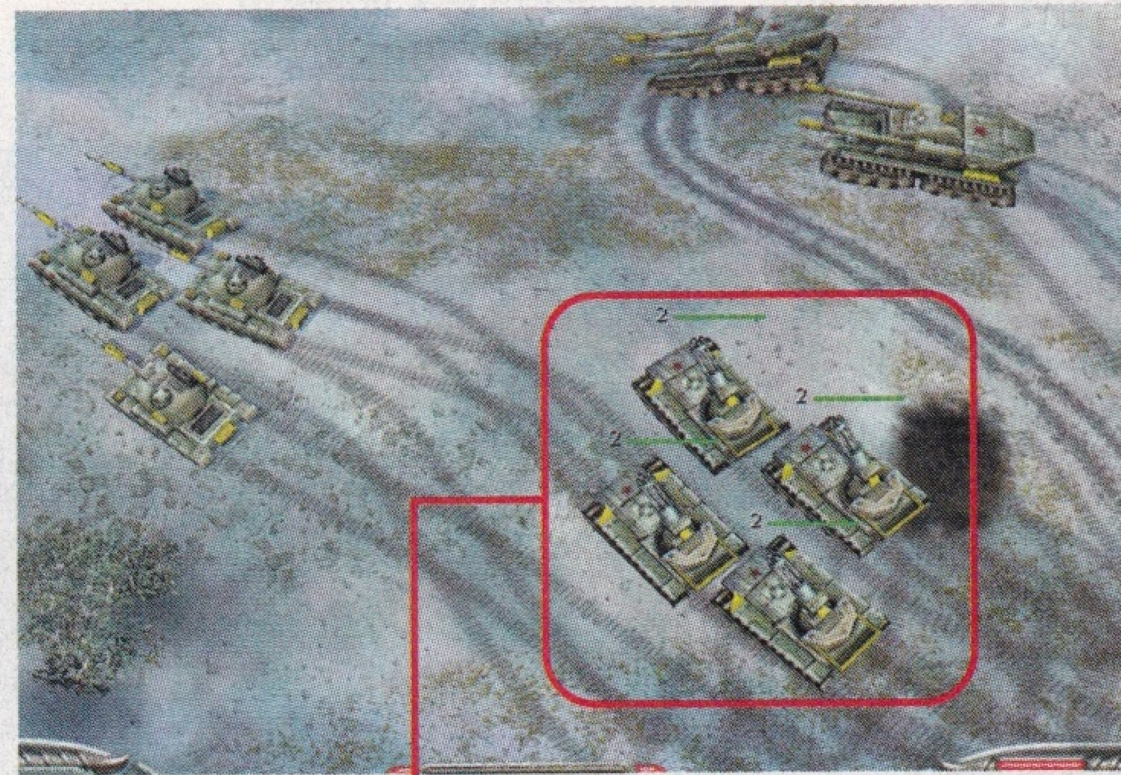
4 Czołgi Pancerna pięść otrzymują premię za działanie w grupie. Szybkie, zwrotne i tanie stanowią dobrą obronę przeciwko początkowym atakom.



5 W strategicznych punktach wznosimy megafony i wokół nich organizujemy obronę. Do każdego oddziału dodajemy jednego Imperatora z megafonem.



6 Imperatory to rdzeń sił uderzeniowych, ale są powolne i mało mobilne. Ich wartość bojową zwiększamy przez zamontowanie działek Gattling.



7 Czołgi Gattling są lepsze niż Smoki, które skutecznie zwalczają jedynie piechotę. Są jednak delikatne, więc chronimy je przed ogniem jednostek pancernych.

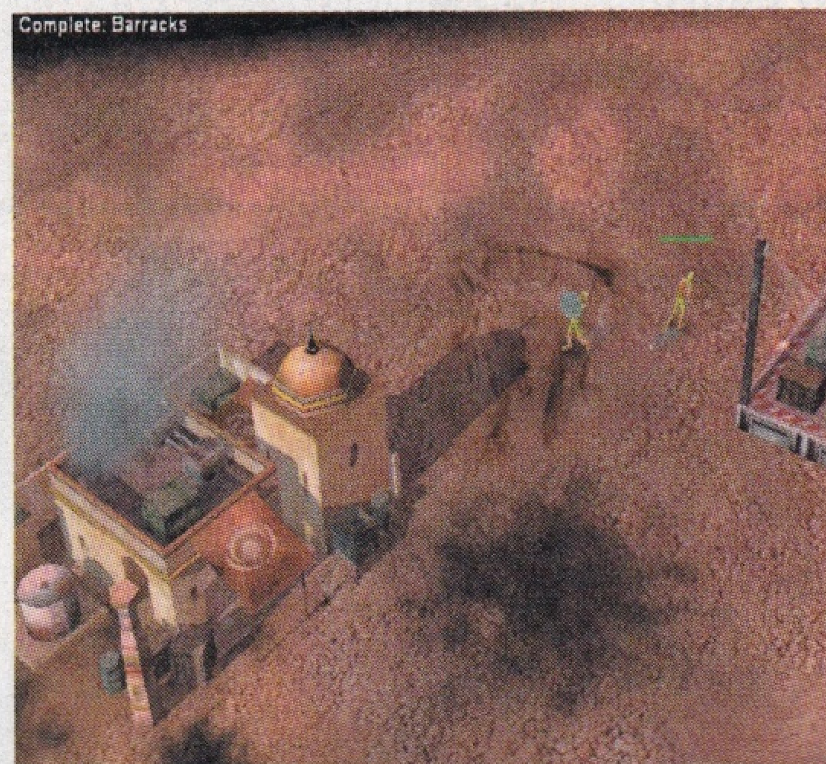


8 Działa nuklearne równają z ziemią wszystko, ale nie radzą sobie z szybkimi jednostkami. Wtedy stosujemy szybsze Działa piekielne, mające mniejszy zasięg i siłę.

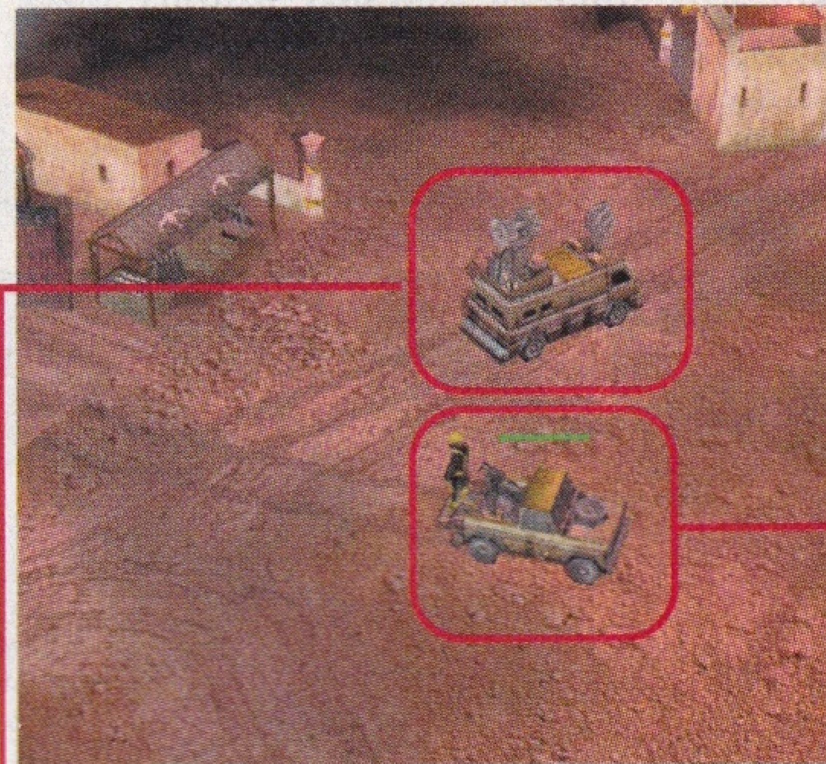
Strategia Armii Światowego Wyzwolenia

Oddziały Armii Światowego Wyzwolenia są **mobilne, tanie, ale mało wytrzymałe**. Dowodząc nią, nadrabiamy liczebnością wojsk i wykorzystujemy brudne sztuczki, takie jak ataki samobójcze. Niektóre jednostki zmotoryzowane rozbudowują się i zdobywają doświadczenie, zbierając wraki zniszczonych maszyn wroga.

AŚW świetnie radzi sobie z piechotą wroga, stosując broń biologiczną. Terroryści powinni prowadzić podstępną i niekonwencjonalną wojnę, nękając przeciwnika atakami małych oddziałów. AŚW jako jedyna siła nie potrzebuje energii elektrycznej do zasilania budowli. Dlatego postawienie wielu budowli typu Deszcz SCUD-ów jest szybkie i tanie.



1 Rozbudowa bazy AŚW wygląda inaczej niż pozostałych armii. Od razu wznosimy centrum zaopatrzeniowe. Robotnicy przenoszą też zapasy, więc szybko dokupujemy kilku dodatkowych. Część robotników przeznaczamy do budowy.



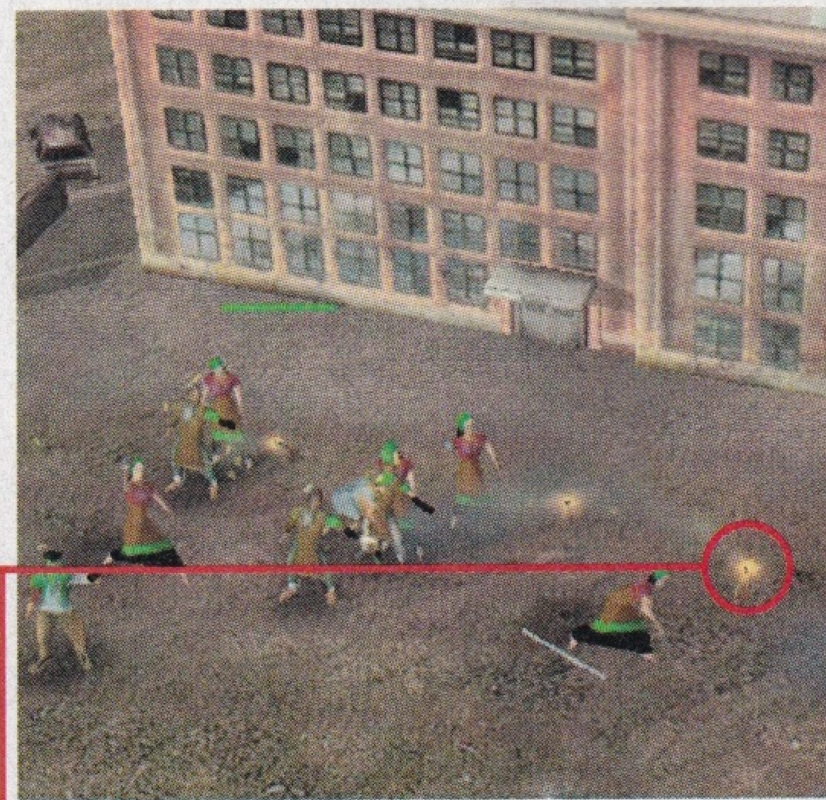
2 Szybko stawiamy budynek handlarza bronią. Kupujemy pojazd radarowy i kilka pick-upów. Są szybkie i dobrze zwalczają piechotę. Jeśli wybieramy premię doświadczenia dla pick-upów, produkujemy od razu weteranów.



3 Obrona bazy składa się z wyrzutni Stingerów, skutecznych przeciwko lotnictwu i pojazdom, i sieci kanałów, którymi błyskawicznie przenosimy jednostki z miejsca na miejsce. Do tego są one trudne do zniszczenia.



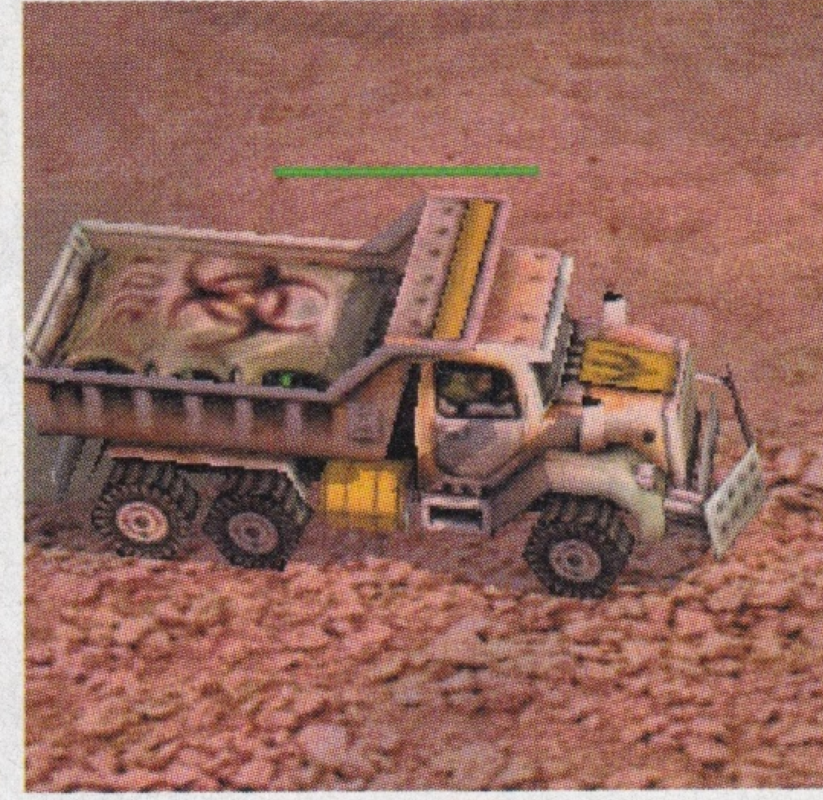
4 Pick-upy są szybkie i przewożą piechotę. Pomagają robotnikom i rebeliantom dostać się do punktów zaopatrzeniowych i specjalnych struktur dających dodatkowe dochody. Pick-upy rozbudowują się, zbierając pozostałości zniszczonych wrogów.



5 Pożyteczną, ale niestety drogą jednostką ofensywną jest Wściekły tłum. Sprawdza się wyjątkowo dobrze w niszczeniu budynków i pojazdów przeciwnika, obrzucając cele koktajlami Mołotowa. Po wyposażeniu w AK-47 jest dobry także do walki z piechotą.



6 Tworzymy mobilną armię AŚW. Czołgi Grabieżca 1 wspierane przez pojazdy rakietowe 2 i czterolufowe działka 3 radzą sobie ze wszystkim. Wróg ponosi straty, nim zaczyna ostrzeliwać osłonę złożoną z czołgów, bo pojazdy rakietowe mają ogromny zasięg ognia.



7 Aby zmniejszyć przewagę wroga, wykorzystujemy ciężarówki z bombami. Wyposażamy je w dwa różne rodzaje ładunku, a także maskujemy i bez trudu podprowadzamy pod jednostki przeciwnika. Ich prawdziwy wygląd rozpoznają stacjonarne działka lub wyrzutnie.

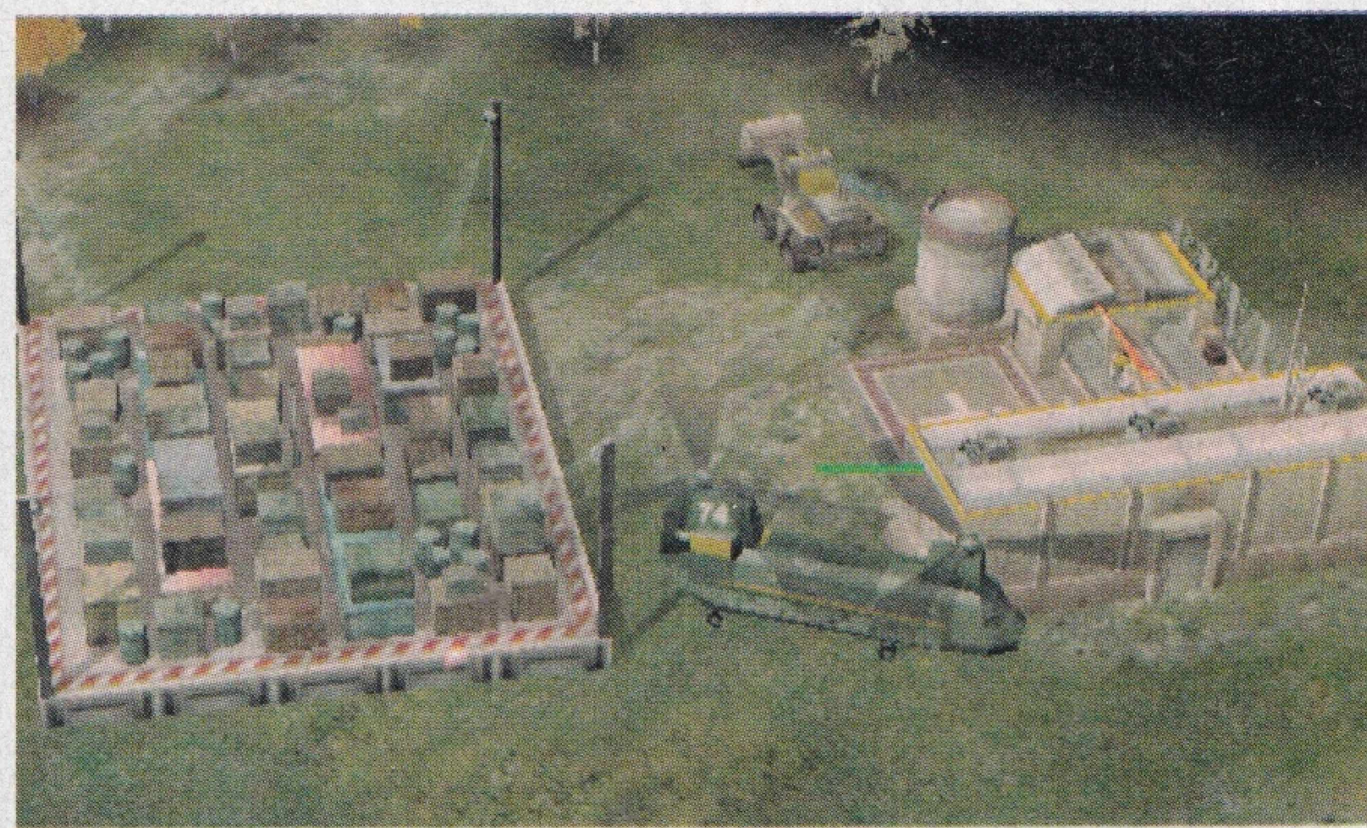
Strategia USA

Armia amerykańska ma jednostki najwyższej jakości. Są one bardzo skuteczne w bitwie i dysponują systemami wspomagającymi walkę i zwiększającymi uniwersalność. Jednak ich cena jest wysoka.

USA wykorzystuje dobrze rozwinięte lotnictwo. **Armia amerykańska jest niezwykle mobilna i szybko reaguje w różnych punktach mapy.** Dzięki śmigłowcom Chinook Amerykanom jest obojętna odległość ich bazy od magazynów zaopatrzeniowych.



1 Silne lotnictwo sprawia, że już pierwszy wybór nie jest łatwy – decydujemy się, czy postawić na siły lądowe czy powietrzne. Jeśli wolimy prowadzić wojnę z powietrza, walka jest trudniejsza.



2 Po rozbudowaniu bazy wysyłamy jeden z niepotrzebnych buldożerów do wybudowania drugiego centrum zaopatrzeniowego. W ten sposób unikamy spowalniającego dostawy tłoku.



3 Na lotnisku budujemy śmigłowe Comanche. To świetne jednostki wsparcia – niszczą czołgi, nim te dojeżdżają do naszych pozycji. Są jednak bardzo delikatne.



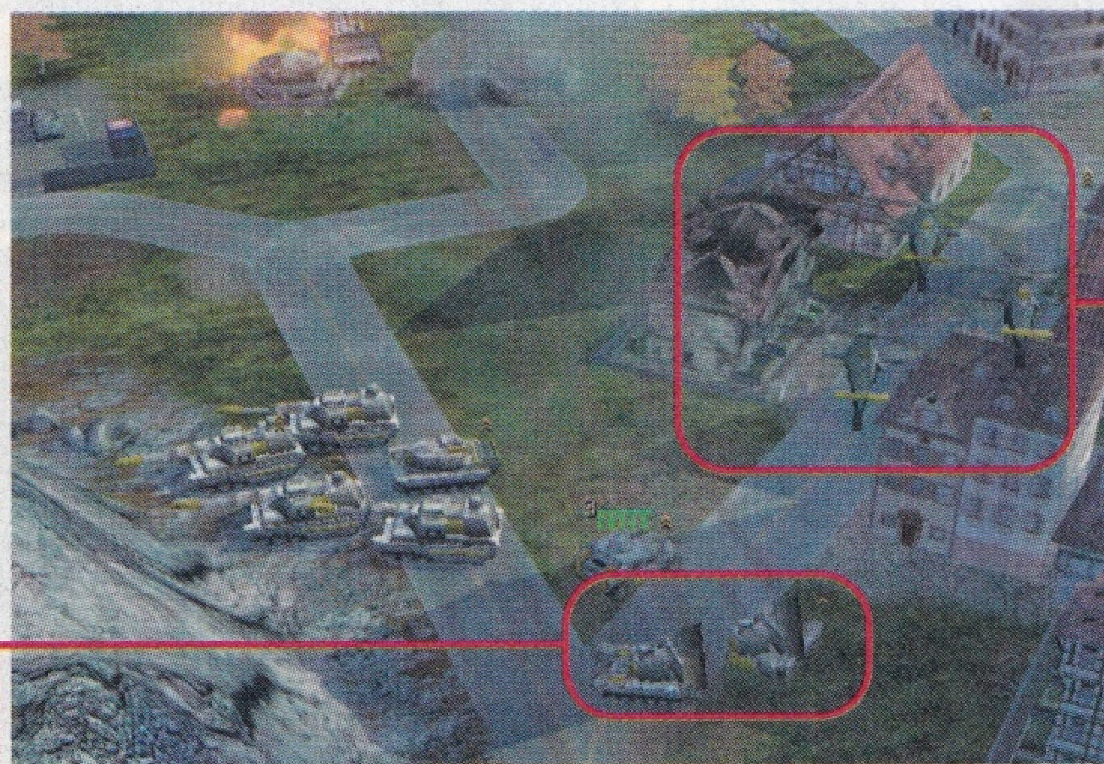
4 Humvee to uniwersalna jednostka. Po wybudowaniu robota zwiadowczego służy do zwiadu, ale także przewozi piechotę, która prowadzi ostrzał z pojazdu.



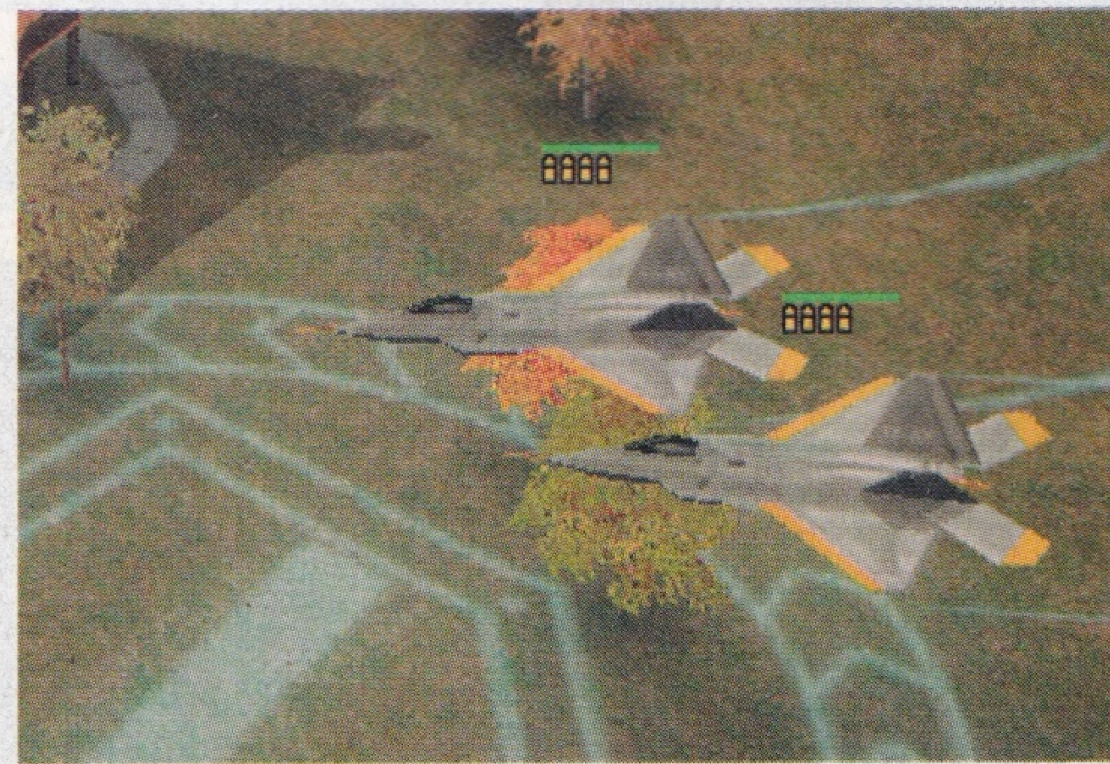
5 Gdy zdobywamy trzecią gwiazdkę, trenujemy tropicieli. Oddział pięciu wygrywa z każdą ilością piechoty. Wsadzamy ich do Humvee z robotem zwiadowczym.



6 Cztery czołgi Paladyn to samodzielna grupa uderzeniowa. Rozbudowane o laser i robota naprawczego nie boją się rakiet, piechoty i same się remontują.



7 Wzmacniamy Paladyny wyrzutniami pocisków Tomahawk oraz Comanchami lub samolotami. Taka armia radzi sobie z każdą jednostką wroga.



8 Utrzymujemy lotnictwo w pełnej gotowości, każąc patrolować wyznaczony obszar. Pamiętamy, że samoloty są delikatne i łatwo je stracić przez nieuwagę.

Korzystamy z broni specjalnych

Wraz z ostatnią generalską gwiazdką dostajemy broń masowego rażenia, która ładuje się przez kilka minut przed użyciem. Inną metodą jest wybudowanie specjalnej budowli dającej nam co pewien czas dodatkowy atak. Korzystając w odpowiedni sposób z tej broni, przechylamy szalę zwycięstwa na naszą stronę.

Atak bronią specjalną na broń specjalną przeciwnika jest nieskuteczny bez dodatkowego wsparcia. Na przykład atak chińską rakietą atomową na amerykański miotacz cząstek wzmacniamy ostrzałem artyleryjskim.



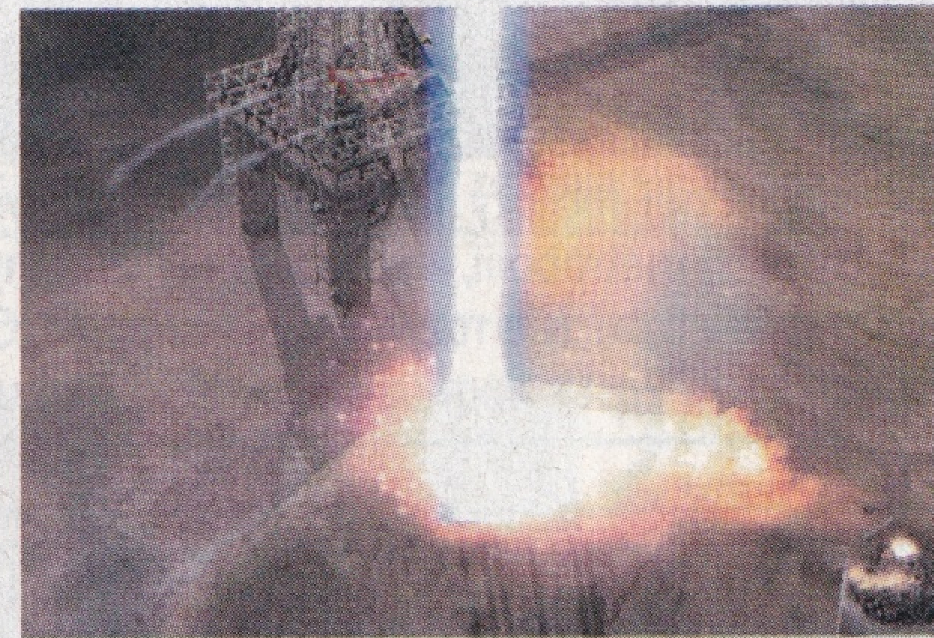
Chiny – bomba EMP i rakieta atomowa

Atakiem generalskim jest bomba, która w momencie eksplozji wysyła impuls elektromagnetyczny wyłączający chwilowo wszystkie jednostki i budynki w zasięgu rażenia. Atak tą bombą ma sens jedynie wtedy, gdy mamy gotowe oddziały, które zaatakują bezbronne wojska i budynki przeciwnika. Impuls ma niewielkie skutki, jeśli przeciwnik broni się oddziałami piechoty. Alternatywą jest atak jądrowy przeprowadzony rakietą atomową.

AŚW – bomba wąglikowa i Deszcz SCUD-ów

Po promocji na trzygwiazdkowego generała otrzymujemy bombę wąglikową. Jej potężna eksplozja rozsyła chmury toksyn, błyskawicznie likwidujące znajdującą się w okolicy piechotę. Skażenie utrzymuje się na terenie wybuchu przez dłuższy czas. Drugą możliwością jest Deszcz SCUD-ów – specjalna budowla pozwalająca nam zbombardować wyznaczony obszar potężnymi rakietami z wąglikiem.





USA – bomba paliwowa i miotacz cząstek

Bomba paliwowa to broń porównywalna siłą do wybuchu jądrowego, jednak nie zostawia efektów ubocznych. Wielka eksplozja najsilniej działa na piechotę i budynki, ale nie oszczędza też lekkich pojazdów. Ciekawy, choć niezbyt skuteczny, jest miotacz cząstek. Strzela potężnym promieniem, którym możemy sterować, wskazując cele. Na szczęście jego czas ładowania jest krótki.

Gra strategiczna | **Budowanie to wyzwanie! GRY pokazują, jak zostać najlepszym burmistrzem wirtualnej metropolii**

Tajne kody na stronie 70

SimCity 4

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy dylematy burmistrza



Gra nie jest realistyczna. Gdybyśmy nakładali podatki jak nasz rząd, wszyscy simowie uciekliby z miasta

Nie ma jednej recepty na dobre miasto. Wymyślamy więc wizję naszej metropolii, a potem ją realizujemy. Chcemy czystego powietrza? Nie rozwijamy przemysłu. Chcemy dobrej komunikacji? Zostawiamy miejsce na jej rozbudowę.

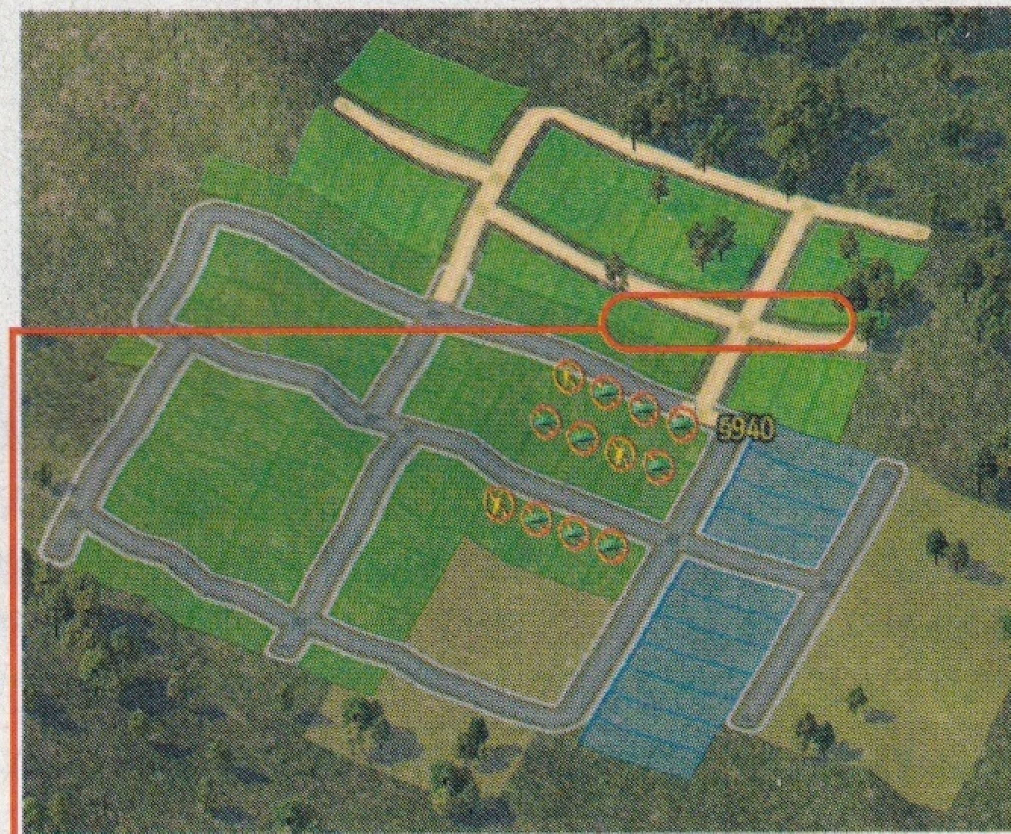


3 Strefy mieszkalne, handlowe i przemysłowe mają trzy stopnie gęstości. Na początku wyznaczamy strefy pod rzadką zabudowę. Dopóki ludzi jest niewielu, dają one największe dochody.

Tworzymy plan zagospodarowania przestrzennego



1 Planujemy miasto, wyznaczając strefy. Wskazują one, gdzie mają powstawać różne typy budynków. Są cztery rodzaje stref: mieszkalna, handlowa, rolnicza i przemysłowa. Unikamy wyznaczania stref mieszkalnych przy przemysłowych.



2 Podczas zaznaczania stref gra automatycznie planuje niezbędne dla ich funkcjonowania ulice. To ułatwia nam zadanie. Jeśli jednak efekt nam się nie podoba, przytrzymujemy Shift. Wtedy ulice i drogi nie są wyznaczane.

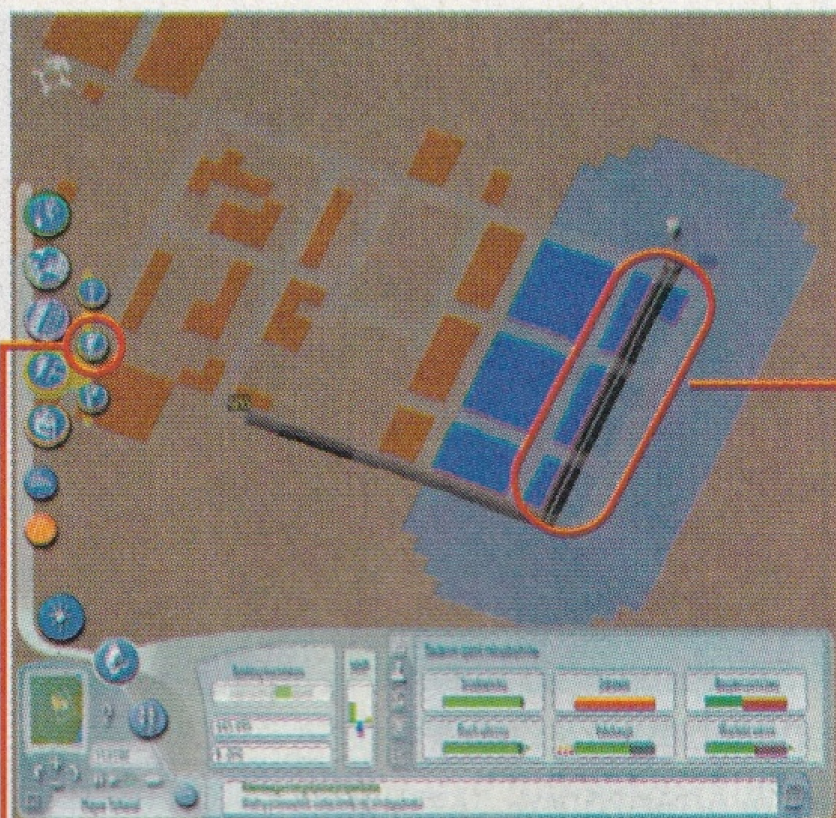


4 W miarę rozwoju miasta zmieniamy strefy w centrum na średnio zagęszczone. Najgęstsze wyznaczamy tylko w wielkich miastach. Jeśli planujemy tereny pod zbyt gęstą zabudowę, inwestorzy nie przychodzą i nakłady poniesione na przygotowanie terenu nie owocują miejscami pracy.

Podczas zmieniania stref włączamy ich wyświetlanie na mapie miasta.

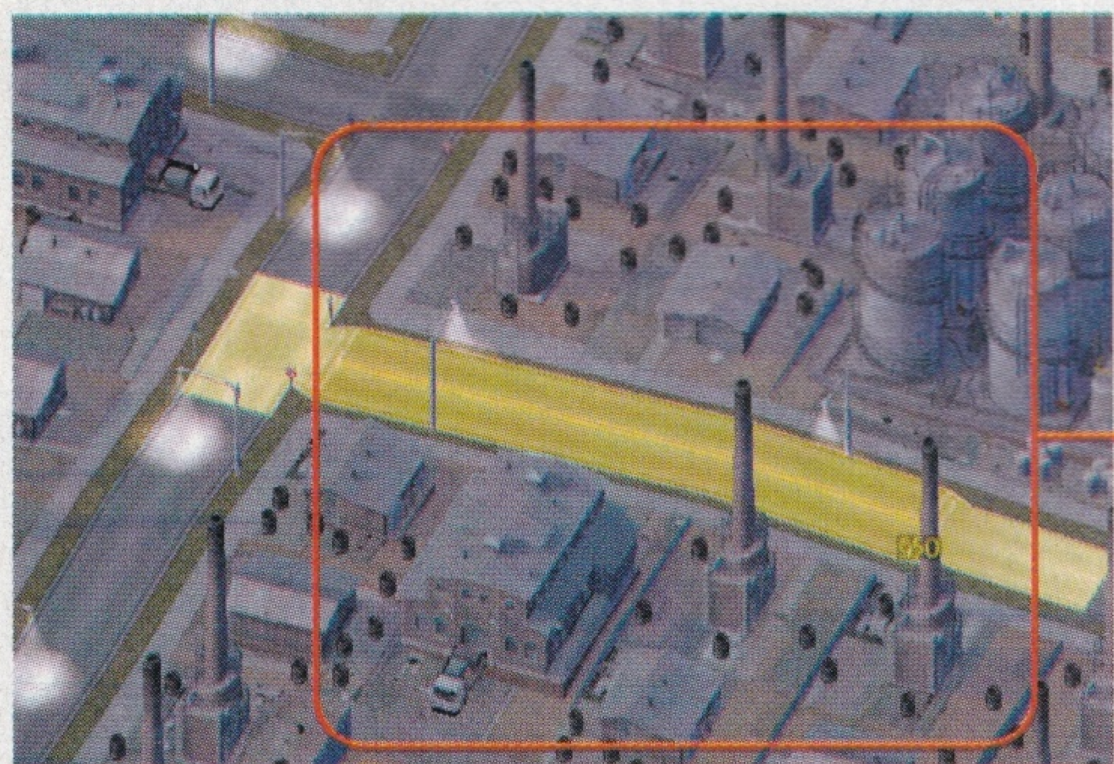
Zapewniamy miastu podstawowe usługi


1 Każdy budynek w mieście potrzebuje wody. Dostarczają ją pompy. W większym mieście wieżę ciśnień zastępujemy pompami wodnymi. Budujemy je z dala od terenów zanieczyszczonych.

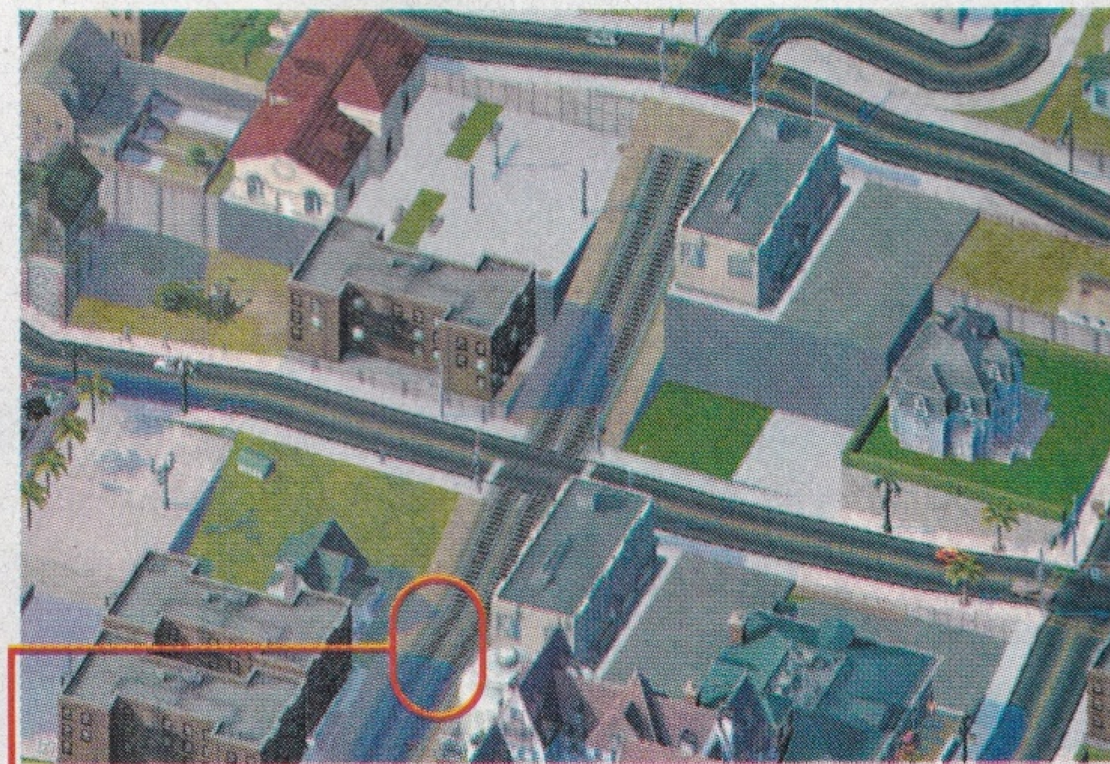

2 Budujemy system rur. Rura powinna zaopatrzyć w wodę obszar rozciągający się na sześć pól od niej (zaznaczony na niebiesko). Jeśli widzimy, że jest węższy, używamy wydajniejszych pomp.


3 Innym powodem małej wydajności rur bywają zapychające je zanieczyszczenia. Nie dopuszczamy do tego, ograniczając zabudowę zanieczyszczającą wody gruntowe lub wznosząc oczyszczalnię.


4 Na początku prąd dostarczają elektrownie wiatrowe. Gdy miasto się rozrasta, zastępują je najtańsze, ale i najbrudniejsze węglowe. Kiedy nas stać, zmieniamy je na bardziej ekologiczne.

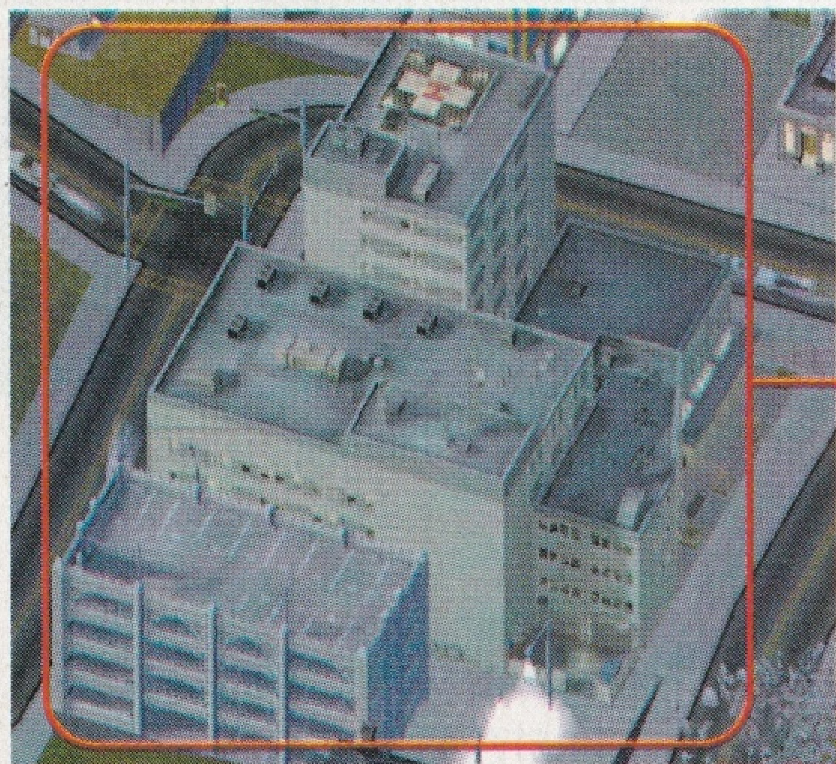

5 Budujemy wysypisko z dojazdem, by utrzymać czystość. W dużym mieście szybko się zapełnia, więc wznosimy przetwórnię odpadów lub spalarnię.

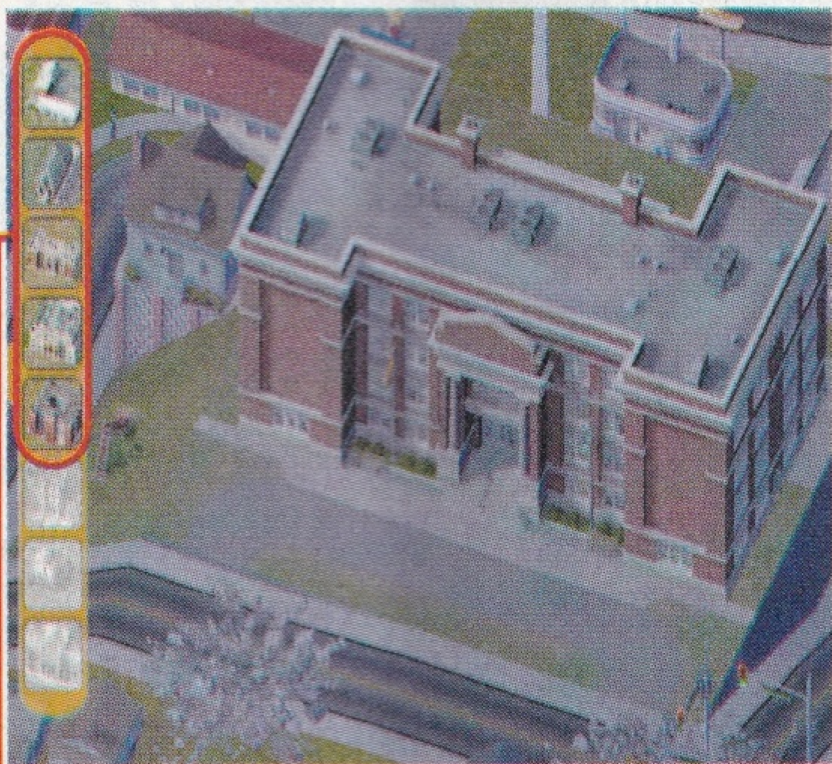

6 Dbamy o przejezdność ulic. Gdy tworzą się korki, wymieniamy nawierzchnię na ciemniejszą. Stawiamy przystanki autobusowe obok mieszkań i miejsc pracy.


7 Sieć kolejową uwzględniamy od samego początku. W dużych miastach tworzymy metro. Utrzymanie go jest drogie, ale wznosząc je, nie niszczymy zabudowy.

Tworzymy służby publiczne


1 Straż pożarna i policja są tanie w utrzymaniu i szybko stać nas na wybudowanie ich jednostek. Warto inwestować w ich większe siedziby. Dzięki nim rośnie skuteczność działania służb.


2 Zwykła przychodnia rujnuje budżet miasteczka, budujemy ją więc dopiero po pewnym czasie. Służba zdrowia jest kosztowna, ale niezbędna. Gdy nas na to stać, wznosimy szpitale.


3 Mając pełny skarbiec, inwestujemy w naukę. Wznosimy szkoły – od podstawówek po wyższe uczelnie. Uczeni simowie przynoszą miastu wielokrotnie wyższe dochody niż ich ciemni krajanie.

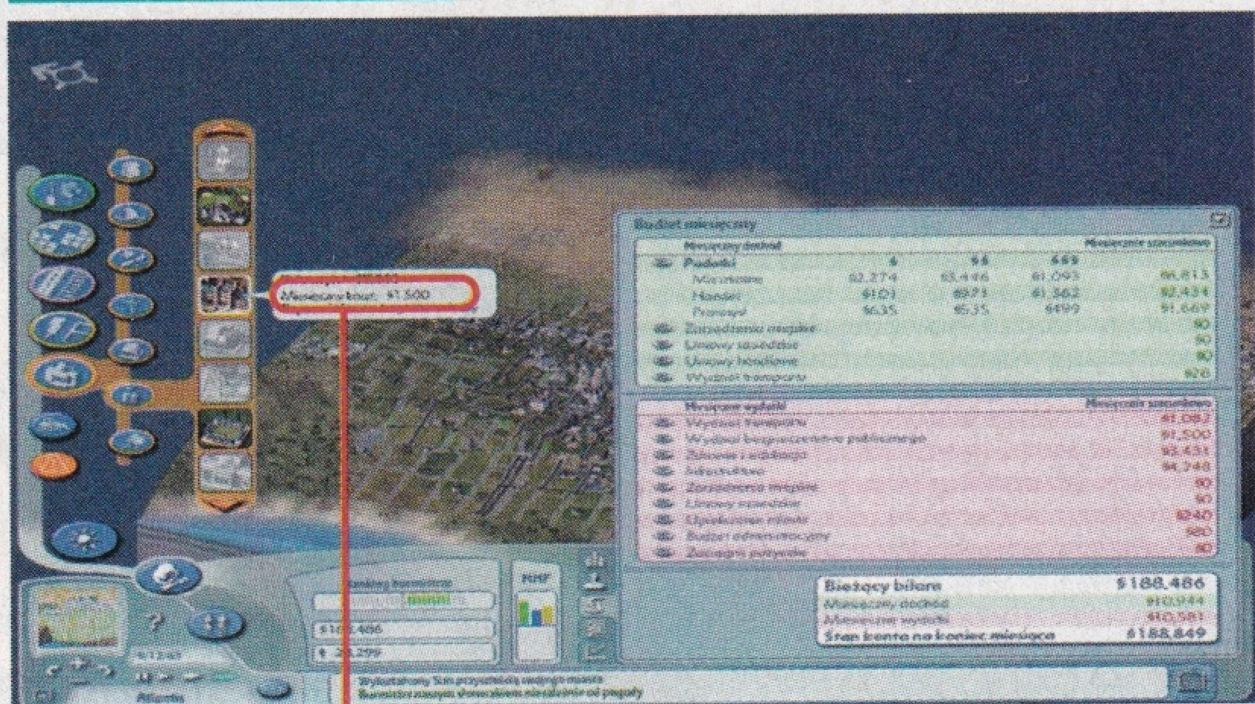

4 Nie zapominamy o upiększaniu naszego miasta. Dzielnice mieszkalne i handlowe rozwijają się znacznie szybciej, gdy obok jest park. Miasto bez zieleni nigdy nie rozwija się w pełni.

Dbamy o czyste powietrze


1 Smog jest efektem działania niektórych elektrowni i przemysłu ciężkiego. Budowle trujące powietrze stawiamy z dala od stref mieszkaniowych. Organizujemy simom dojazdy do pracy środkami transportu przyjaznymi środowisku.

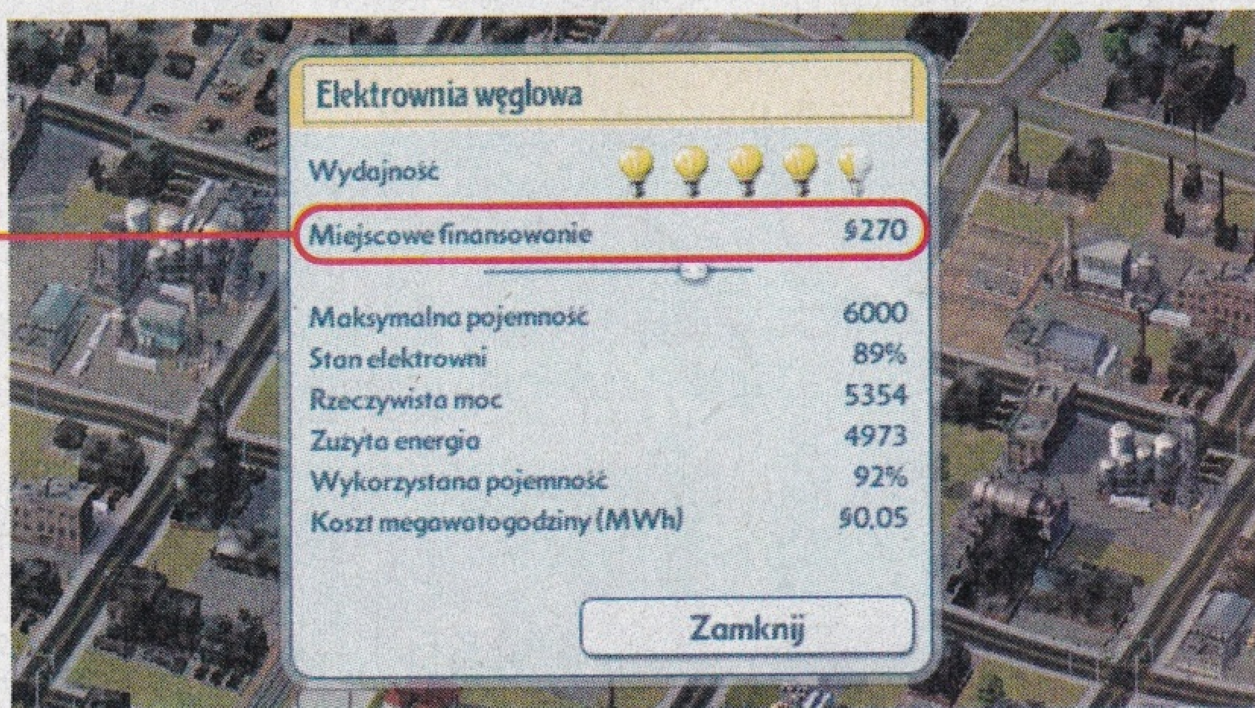

2 Ograniczamy smog, tworząc obszary zielone. Budujemy miejskie parki i sadzimy drzewka. Co prawda potrzebują one czasu, aby wyrosnąć, ale nie płacimy za ich utrzymanie. Umieszczamy je podczas tworzenia terenu w trybie boskim.

Pilnujemy kasy

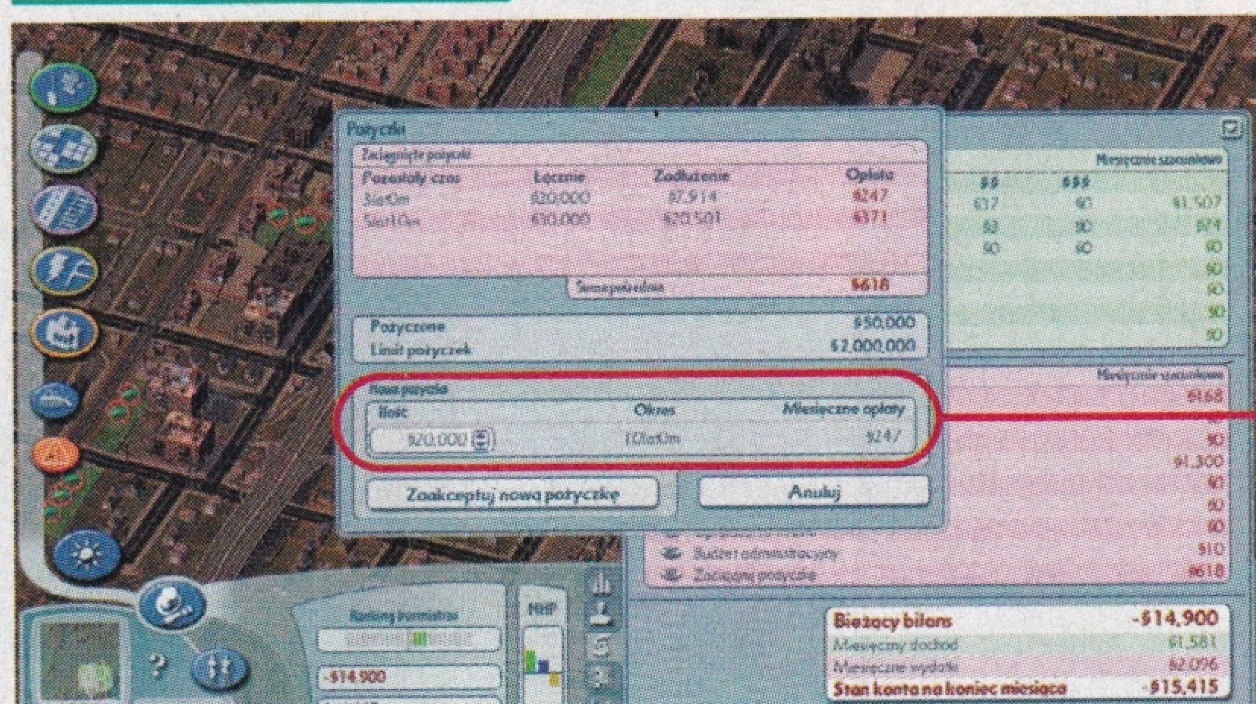


1 Nasze miesięczne wydatki nie mogą przekraczać wpływów. Stawiając nowy obiekt, patrzymy na miesięczny koszt utrzymania. Rezygnujemy z inwestycji wciągających nas w długi!

2 Koszt utrzymania niektórych obiektów rośnie z upływem czasu. Mają one ponadto zmniejszoną wydajność i tendencję do zapalania się. Zużyte budynki burzymy i stawiamy nowe.



Ratujemy budżet



1 Bez pieniędzy tracimy władzę. Ratujemy się, biorąc pożyczkę lub podwyższając podatki, co jednak pomaga tylko doraźnie. Usuwamy budynki, które generują wysokie koszty: szpitale i remizy.

2 Zgadzamy się na ulokowanie w mieście rządowych budowli. Dobrze zarabiamy, ale cierpi nasz ranking, środowisko i całe miasto. Wyznaczamy im miejsce na obrzeżach i podciągamy drogi.

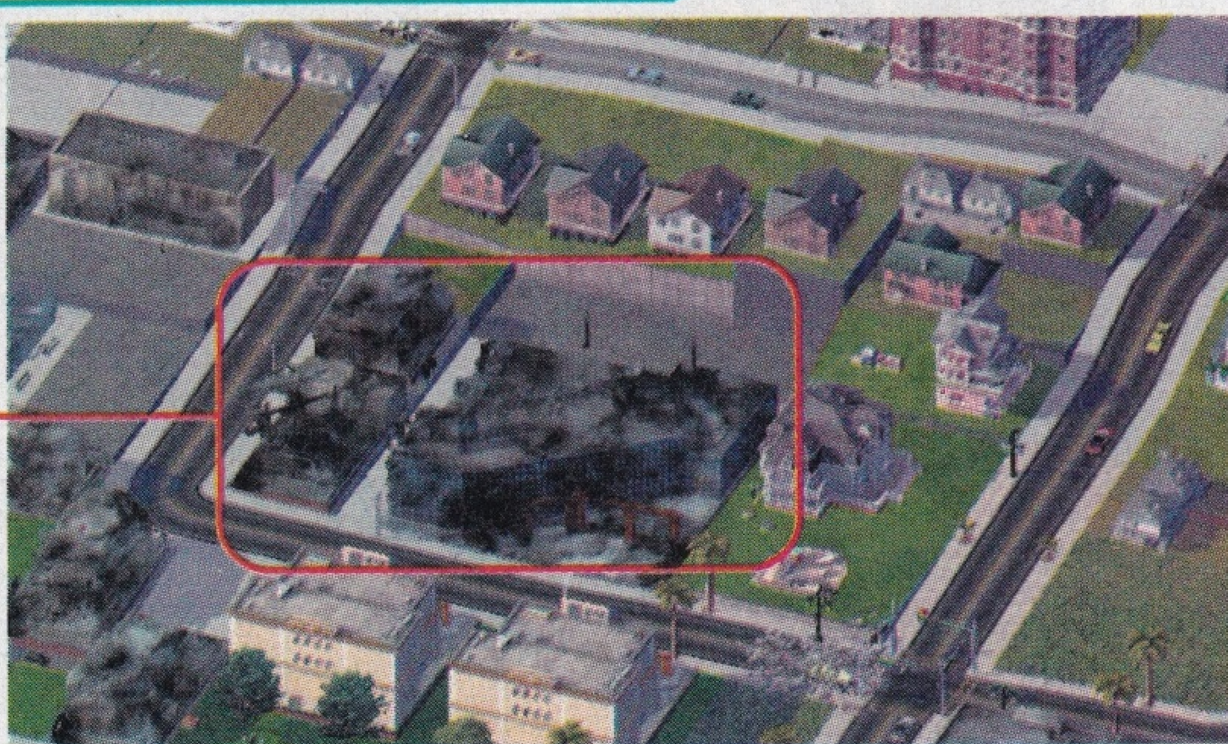


Budynki specjalne ratujące budżet

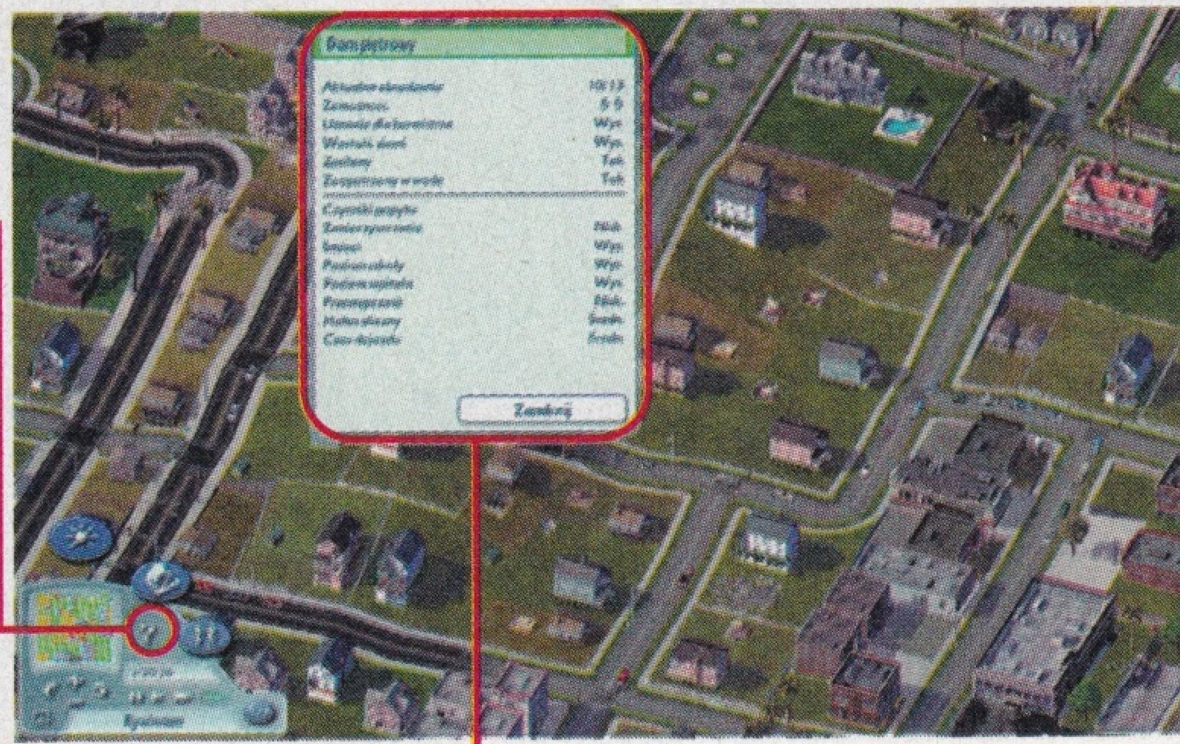
	Miesięczne wpływy	Warunki złożenia oferty	Pozytywne następstwa	Negatywne następstwa
Baza rakietowa	450	Fundusze poniżej 1000 i spadły o 20% w przeciągu ostatniego pół roku. Wydatki miasta przekraczają wpływy. Miasto liczy przynajmniej 500 mieszkańców	Brak	Zmniejsza zapotrzebowanie na mieszkania, usługi handlowe i przemysł zaawansowany. Mocno zanieczyszcza wodę i powietrze. Testowane pociski mogą uderzyć w miasto
Jednostka wojskowa	350	Fundusze poniżej 7000 i o 40% niższe niż w trzech ostatnich latach. Wydatki miasta przekraczają wpływy. Populacja powyżej dwóch tysięcy	Daje pracę najbiedniejszym i podnosi zapotrzebowanie na usługi handlowe	Zmniejsza zapotrzebowanie na mieszkania i zaawansowany przemysł. Podnosi zanieczyszczenie wody i powietrza, zwiększa przestępczość
Kasyno	300	Wydawane z okna budżetu zarządzenie o legalizacji hazardu, populacja powyżej 24 tysięcy	Zwiększa zapotrzebowanie na usługi handlowe	Obniża ranking burmistrza, zmniejsza zapotrzebowanie na mieszkania i na zaawansowany przemysł. Zwiększa przestępczość. Pobiera dużo prądu
Składownia odpadów toksycznych	400	Przekroczenie budżetu rocznego co najmniej o 1000. Wydatki miasta przekraczają wpływy	Brak	Zmniejsza zapotrzebowanie na mieszkania, usługi handlowe i zaawansowany przemysł, jest radioaktywna, zanieczyszcza wodę i powietrze, często się zapala. Nawet najmniej wybredni nie budują się obok niej i mijają ją szerokim łukiem
Więzienie federalne	250	Fundusze poniżej 7000, a do tego spadły przynajmniej o połowę w ciągu dwóch ostatnich lat. Wydatki miasta przekraczają wpływy	Daje pracę najbiedniejszym	Obniża ranking burmistrza. Zmniejsza zapotrzebowanie na mieszkania i zaawansowany przemysł, za to zwiększa przestępczość

Obserwujemy miasto i wyciągamy wnioski

1 Opuszczone budynki to znak, że nasze miasto nie odpowiada części mieszkańców. Nie zawsze to źle: fabryka w ruinie może oznaczać, że wzrost wykształcenia simów zmniejszył liczbę chętnych do pracy w brudnym przemyśle.



2 Używamy narzędzia znaku zapytania. Gdy przesuwamy go na dowolny obszar mapy lub opcję, wyświetlana jest krótka informacja. Gdy klikamy na budynek, pojawia się okno przedstawiające jego szczegółowe dane.



Współczynniki MHP: mieszkania, handel, przemysł

1 Współczynniki MHP pokazują popyt na różne rodzaje mieszkań, handlu i przemysłu. Dodatnia wartość znaczy, że dziedzina się rozwija. Ujemna to oznaka kryzysu.

1 **Mieszkania** – dach nad głową dla obywateli o trzech stopniach zamożności
2 **Handlowe usługi** – sklepy i punkty usługowe o różnych dochodach
3 **Handlowe biura** – obiekty biurowe o średnim i wysokim standardzie
4 **Przemysł rolniczy** – gospodarstwa rolne, silnie zanieczyszczają wodę
5 **Przemysł brudny** – silnie zanieczyszczający środowisko przemysł zatrudniający tanią siłę roboczą
6 **Przemysł wytwórczy** – średniodochodowy przemysł wymagający wyższej kwalifikowanych pracowników
7 **Przemysł zaawansowany** – zyskowny przemysł wymagający specjalistów

2 Poziom MHP jest w mieście nierównomierny. Sprawdzamy go, używając mapy MHP. Na przykład zwykły przemysł toleruje smog, a zaawansowany nie.

Rada GIER: Podczas wyznaczania strefy mieszkalnej, przemysłowej lub handlowej określamy jej stopień zagęszczenia. Nie mylimy tego stopnia ze współczynnikiem bogactwa danej strefy! W strefie mieszkalnej o niskim zagęszczeniu mogą powstać domy zarówno bogatych, jak i biednych simów. Które z nich to będą, nie zależy bezpośrednio od naszych ustaleń, ale właśnie od współczynników MHP.

Poznajemy oznaczenia sygnalizujące braki

1 Brak prądu – doprowadzamy do strefy prąd słupami. Jeśli znak pojawia się mimo podłączenia, oznacza to, że wytwarzamy za mało prądu. Budujemy elektrownie.

2 Brak wody – w pobliżu każdego budynku kładziemy rury. Zbyt wąski niebieski obszar wokół nich oznacza zbyt niskie ciśnienie wody. Budujemy nową pompę.

3 Brak drogi albo droga donikąd. Wyznaczamy nowe ulice i tworzymy połączenia. Działki mieszkalne pozbawione dojazdu są nieatrakcyjne dla simów.

4 Bezrobotni – za mało miejsc pracy odpowiadających wykształceniu mieszkańców lub za trudny dojazd do niej. Twórzmy odpowiednie strefy i ulice.

Regulujemy działanie miasta

Rada GIER: Staramy się nie podnosić podatków jedynie po to, by szybko zarobić pieniędze. Mieszkańcy uciekają z miasta i szybko na tym tracimy. Maksymalną bezpieczną stawką jest 9%.

1 Podatkami wpływamy na wygląd miasta. Wysokie stawki dla brudnego przemysłu powodują jego ucieczkę, a wraz z nim odejście niewykształconych ludzi.

2 Przesadna rozbudowa służb publicznych zmusza do czasowych ograniczeń ich budżetu. Nie obniżamy funduszy na energetykę i usługi przemysłowe, gdyż ich budynki zużywają się dużo szybciej.

3 Klikamy na znak zapytania i wybieramy budynek służb publicznych, aby bezpośrednio kontrolować jego finansowanie. Szkoły i szpitale mają oddzielnie regulowaną liczbę obsługiwanych mieszkańców i zasięg.

4 Zarządzenia dla mieszkańców wydajemy z okna budżetu. Klikamy na nazwę zarządzenia, aby uzyskać jego opis. Wprowadzamy je w życie, klikając na pole obok i akceptując.

Przemeblowujemy miasto

1 Struktura naszego miasta, która sprawdzała się w momencie jego powstania, często zawodzi, gdy osiąga ono rozmiar metropolii. Zmiany stref wymagają kosztownego wyburzania. Przed ruszeniem jakiegoś domu w stabilnie działającym mieście obowiązkiem każdego burmistrza jest zapisanie stanu gry!

2 Gdy na wcześniej wyznaczonej strefie tworzymy inną, pojawia się informacja, że stojące tu aktualnie budynki zostaną zburzone. Uważamy na wysoki koszt tej operacji i staramy się nie zmieniać wysoko rozwiniętych stref. Ich odbudowa trwa długo i na ten czas tracimy płynące z nich podatki.

3 Do taniego burzenia rozważamy kataklizmy w trybie boskim. Błyskawice są bezpieczne, ale niszczenie nimi jest żmudne, a część budynków jest na nie odporna. Do usuwania dużych obszarów zatrudniamy tornado. Stosujemy je z wyczuciem, bo łatwo zniszczyć coś, co przywraca tylko załadowanie gry.

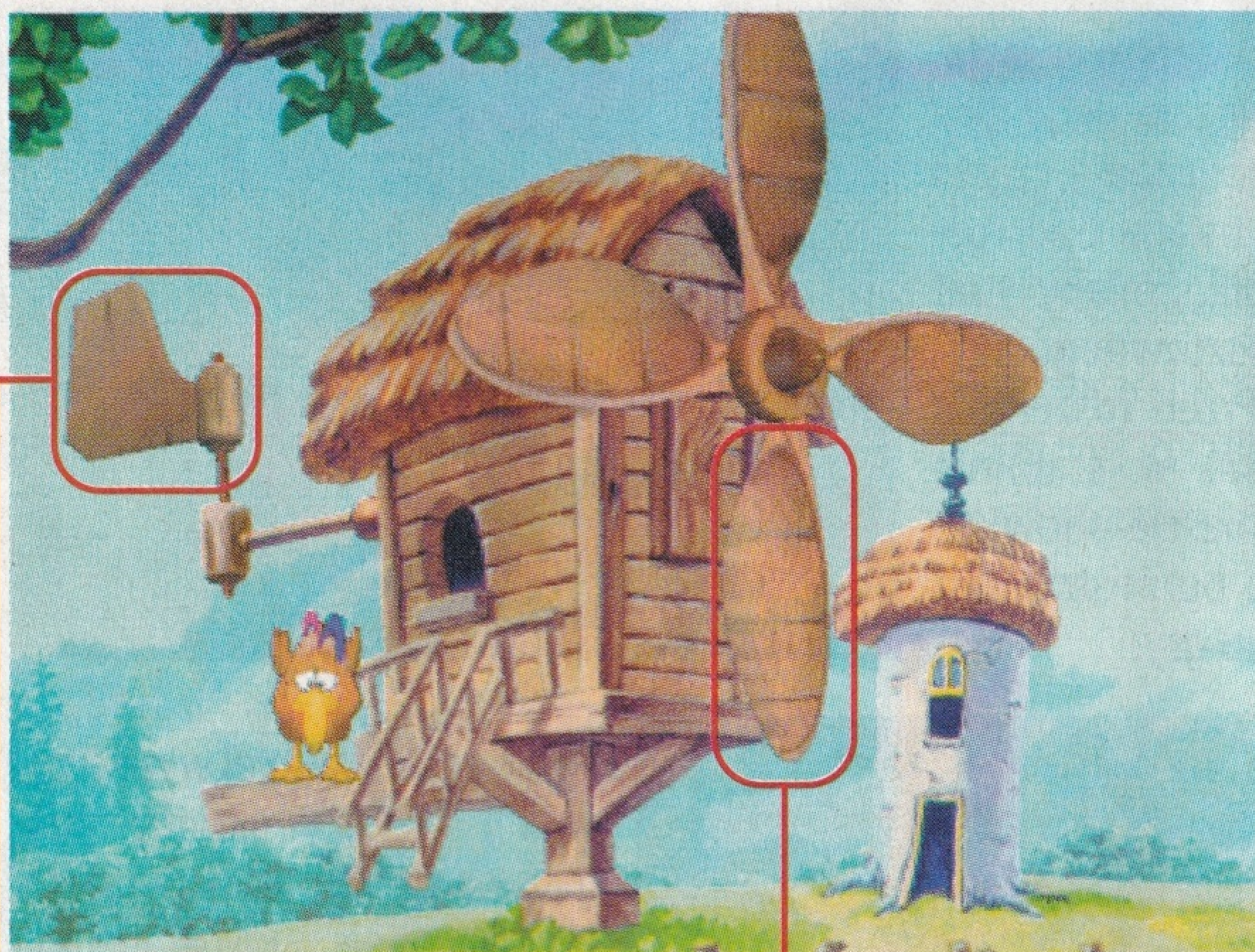
Kurka wodna 2
Zemsta pana Franka

Gra zręcznościowa | **Polowanie na kurki wodne to prosta zabawa, ale w ogniu walki łatwo przeoczyć ukryte cele. GRY wskazują je wszystkie!**

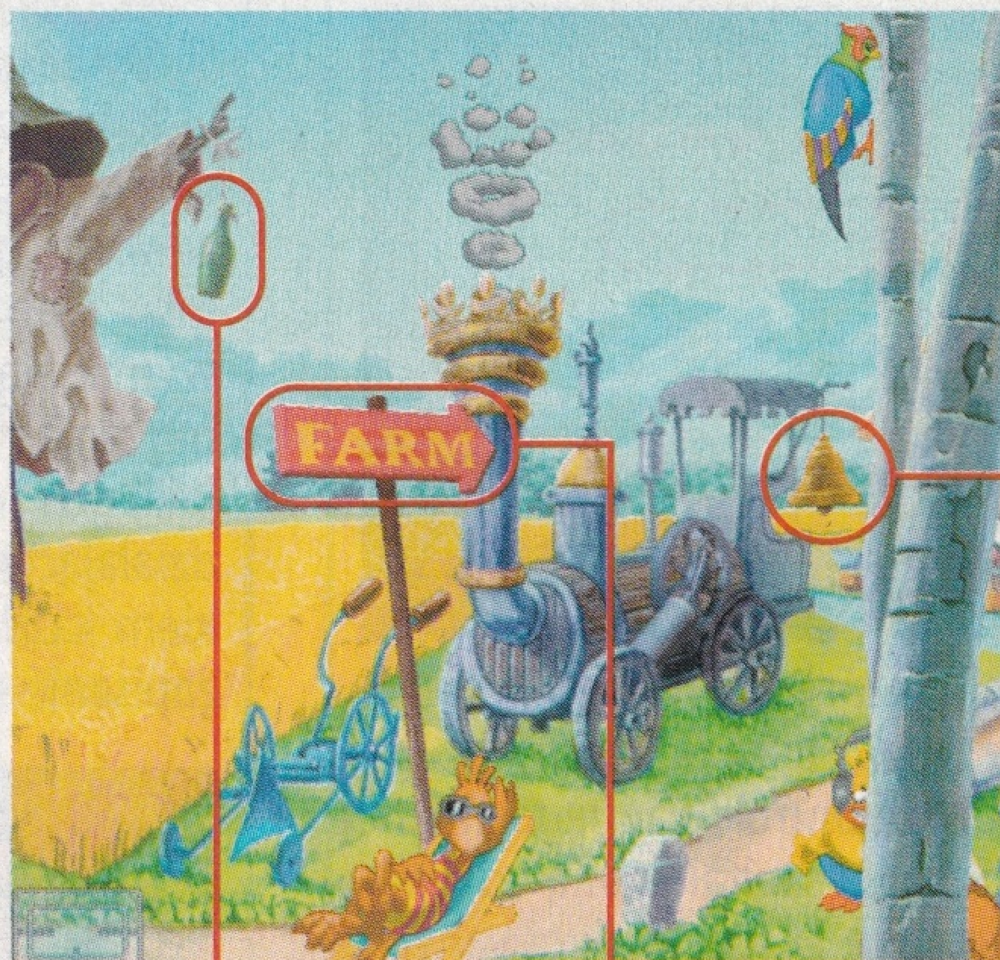
Tajne kody na stronie 70

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poziom 1 – Farma



1 Odstrzeliwujemy śmigła wiatraka na budce dla kurek. Trafienie we wszystkie cztery nie jest łatwe, ale czas nas na szczęście nie goni. Strzelamy również w kręcący się statecznik.



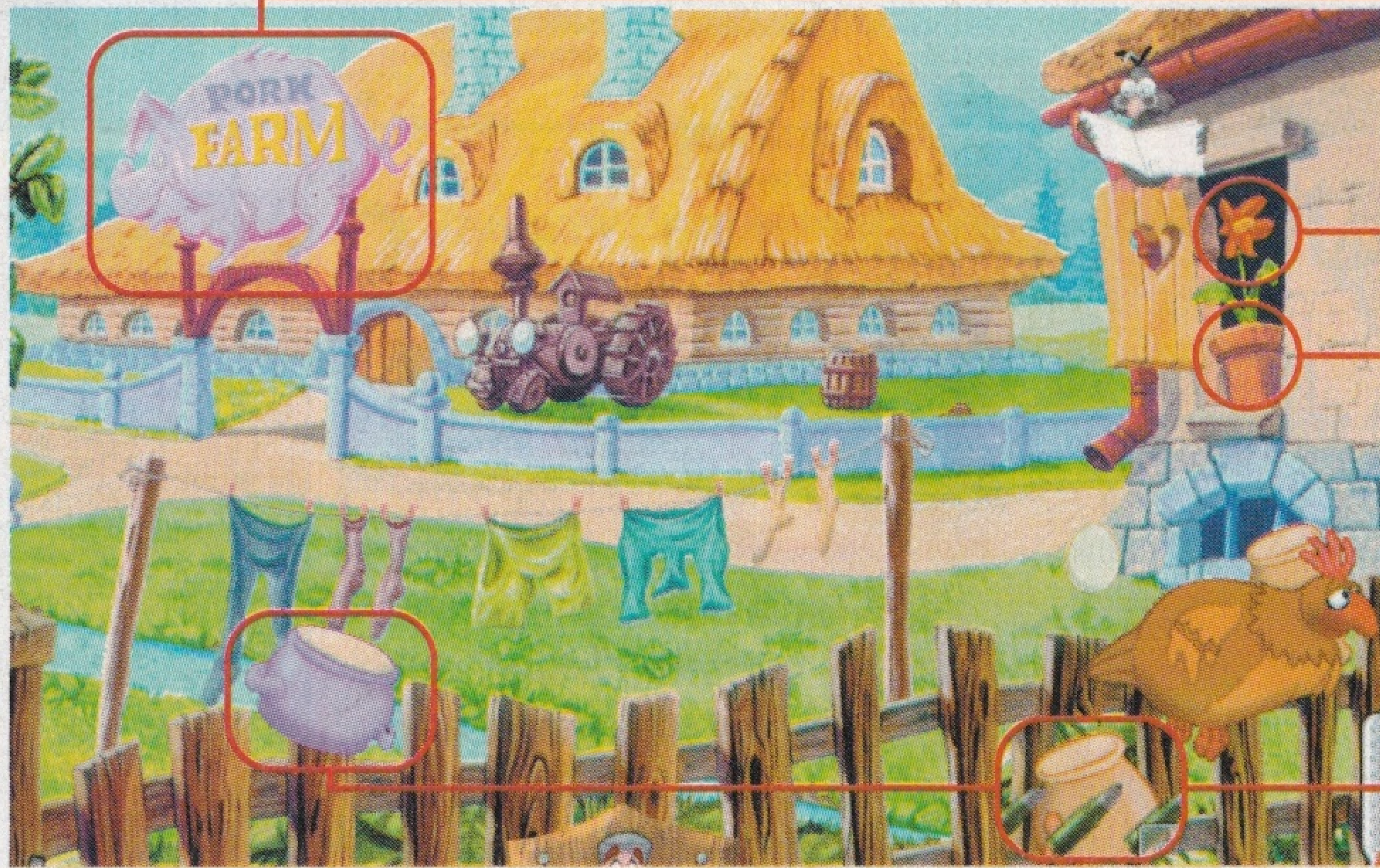
2 Strzelamy w butelkę wiszącą na strachu na wróble. Tabliczka z napisem kręci się pod wpływem trafienia. Strzelamy również w dzwonek zawieszony na traktorze.



3 Kolejne cele to kurek na dachu 1 i dwie latarnie 2. Strzelamy również w kran 3 i odstrzeliwujemy po kolei wszystkie litery w napisie 4. Rozbijamy w puch pałki wodne 5.

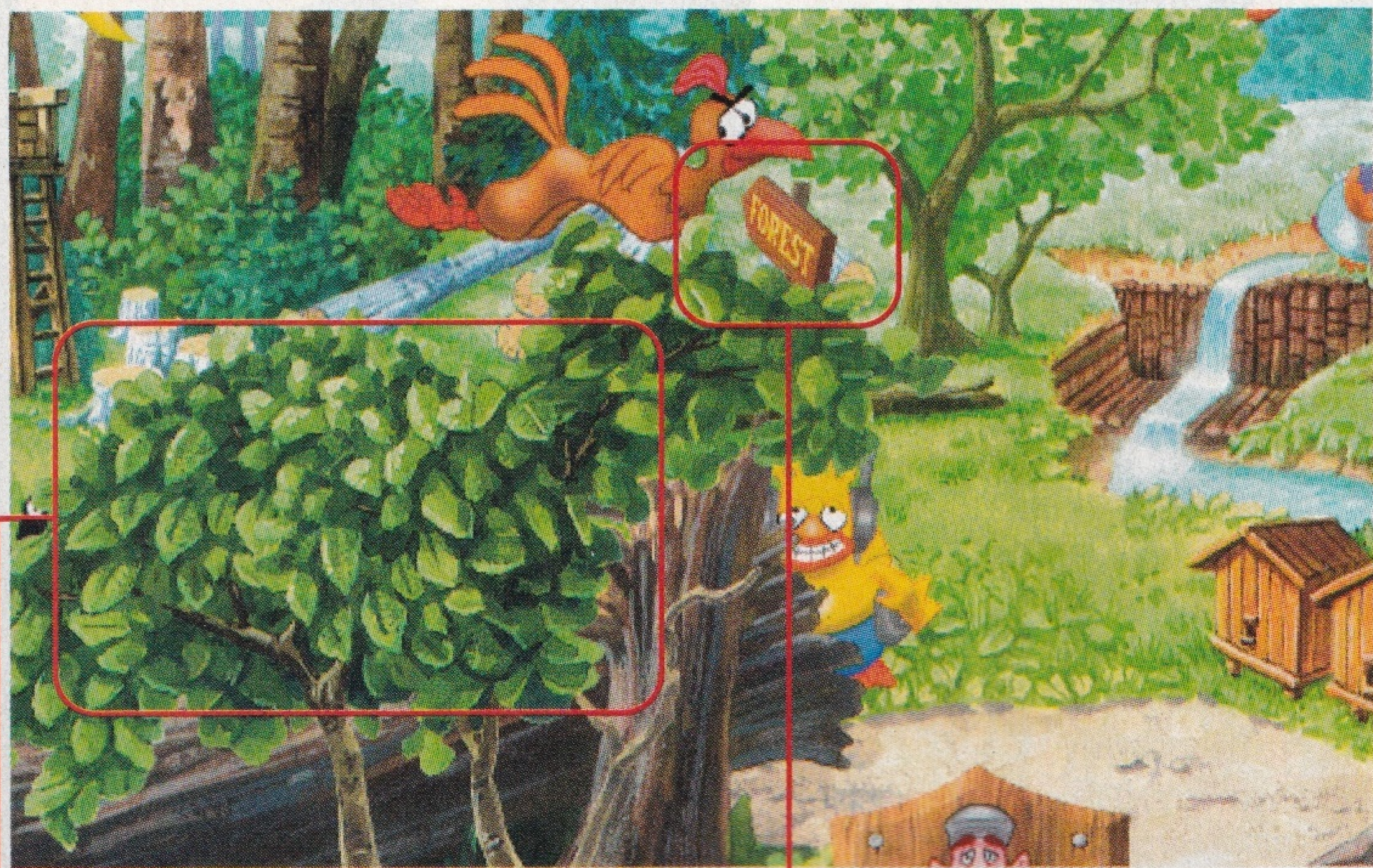


4 Z drzewa rosnącego na pierwszym planie po kolei odstrzeliwujemy gałęzie. Nie dostajemy za to wielu punktów, ale odsłaniamy w ten sposób część pola gry, którą wcześniej skrywało gęste listowie.

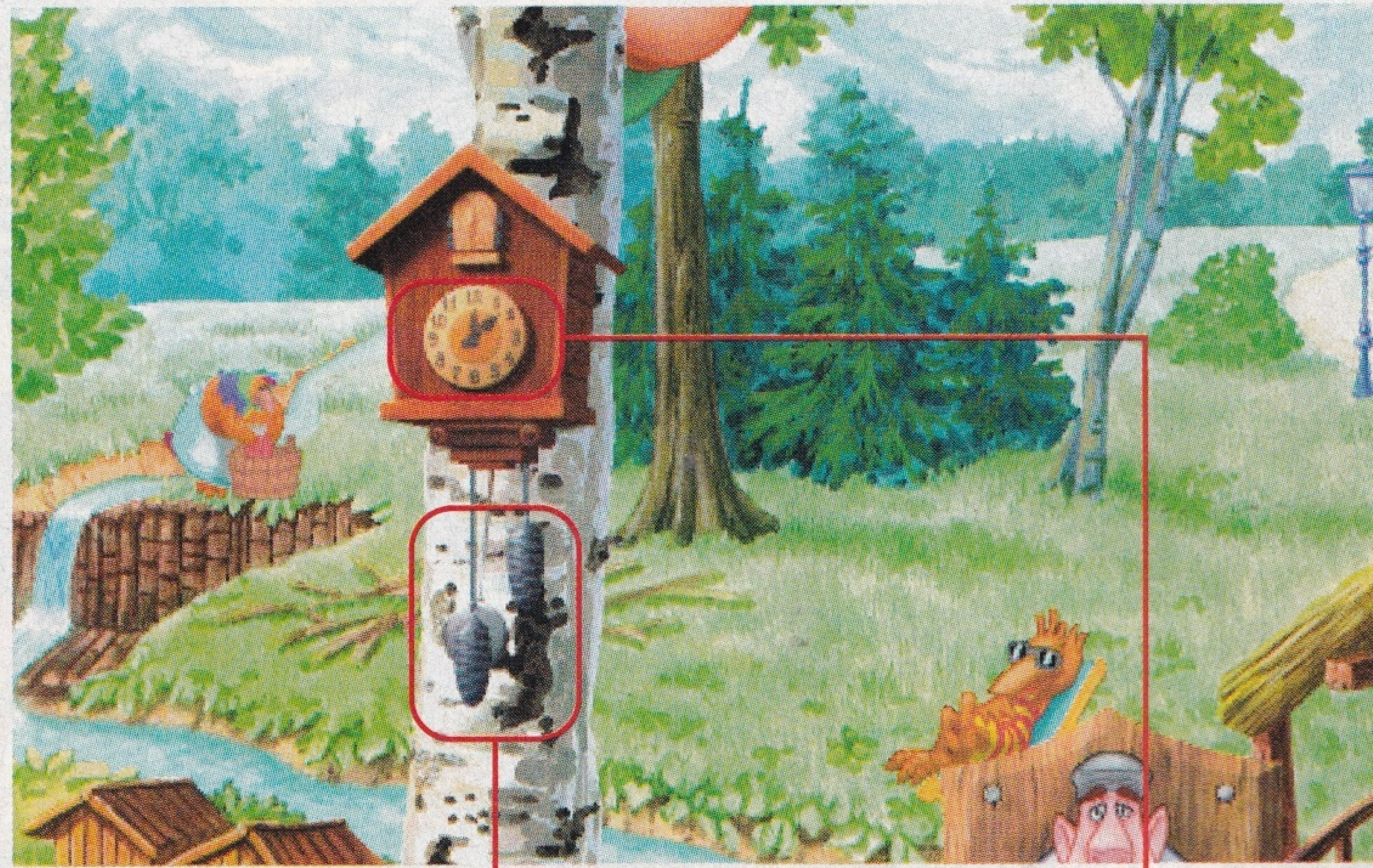


5 Po prawej stronie poziomu kryje się całe mnóstwo celów. Zestrzeliwujemy kwiatek, a potem doniczkę. Niszczymy wszystkie dzbanki wiszące na płocie. Strzelamy również w różowy szyld Pork Farm. To ważne miejsce, zwłaszcza jeśli wcześniej udaje nam się włączyć tryb Furii. Wtedy szybko nabijamy punkty, prując jak najwięcej w świniaka.

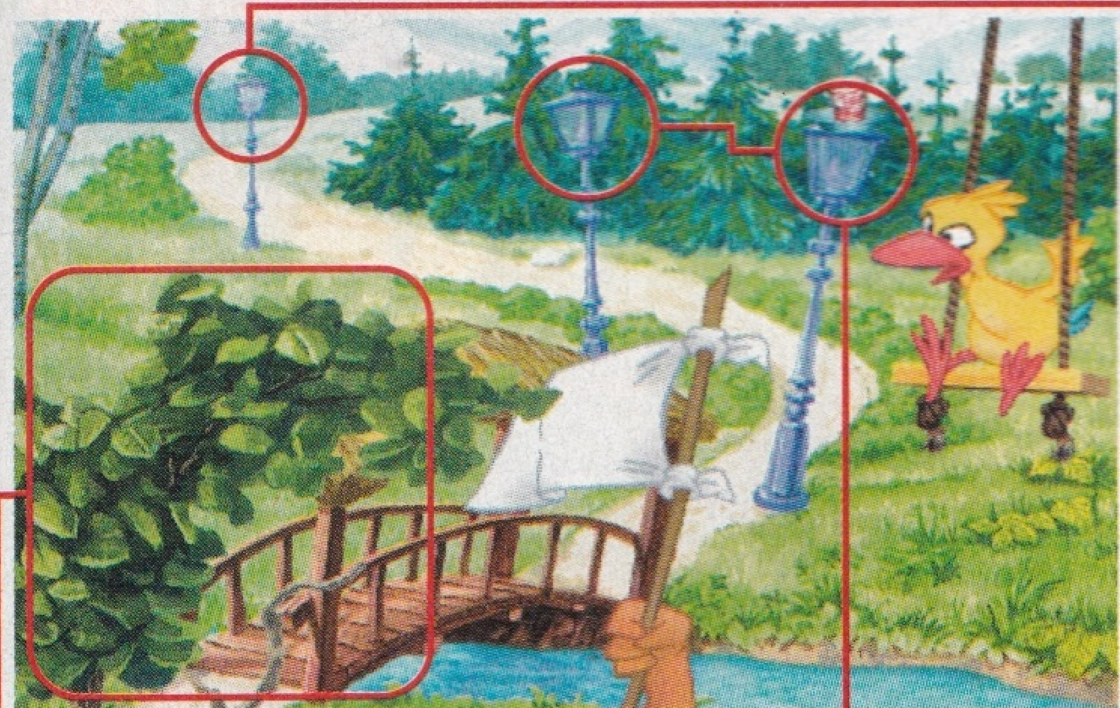
Poziom 2 – Las



1 Tabliczka z napisem Forest kręci się pod wpływem trafienia. Strzelamy również w krzaki zasłaniające widok. Pod nimi ukryty jest kurczak.



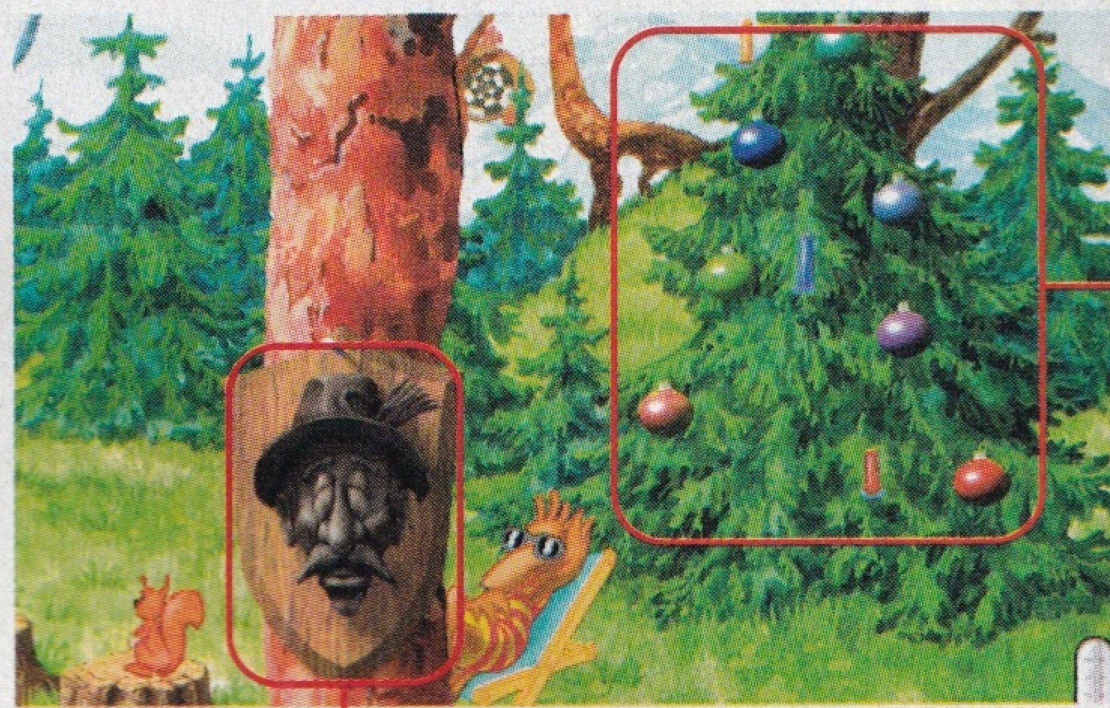
2 Odstrzeliwujemy oba ciężarki, a potem strzelamy w tarczę, aż z zegara wyskakuje kukułka. Strzelamy w nią, a potem jeszcze raz w zegar.



3 Niszczymy klosze dwóch latarni. Niestety trzeciej nie dajemy rady zniszczyć. Aby poprawić widoczność, odstrzeliwujemy krzak.



4 Znak, do którego przyczepione są sztućce, to kolejny cel. Strzelamy również do wiewiórki, która przeskakuje z pieńka na pieniek.

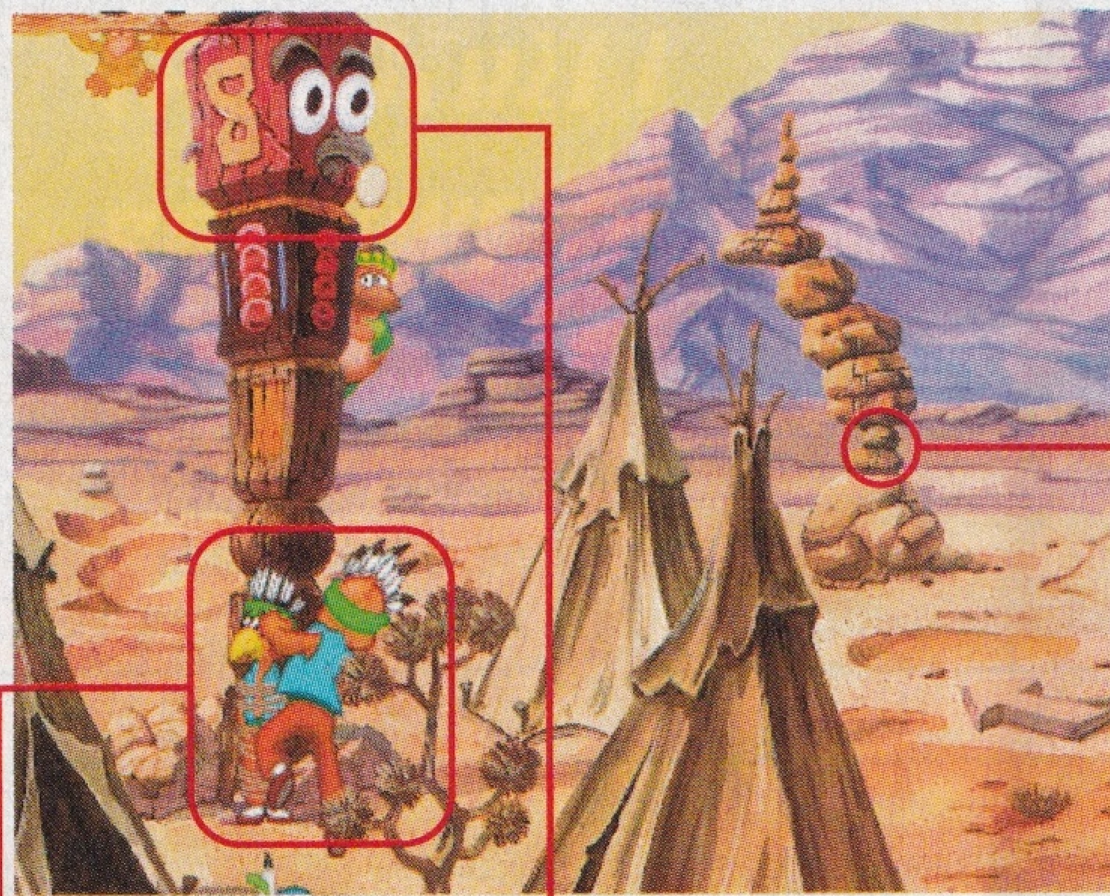


5 Ostatnie ukryte cele to tarcza z twarzą leśnika, która kręci się po trafieniu, oraz bardzo wysoko punktowane bombki na choince.

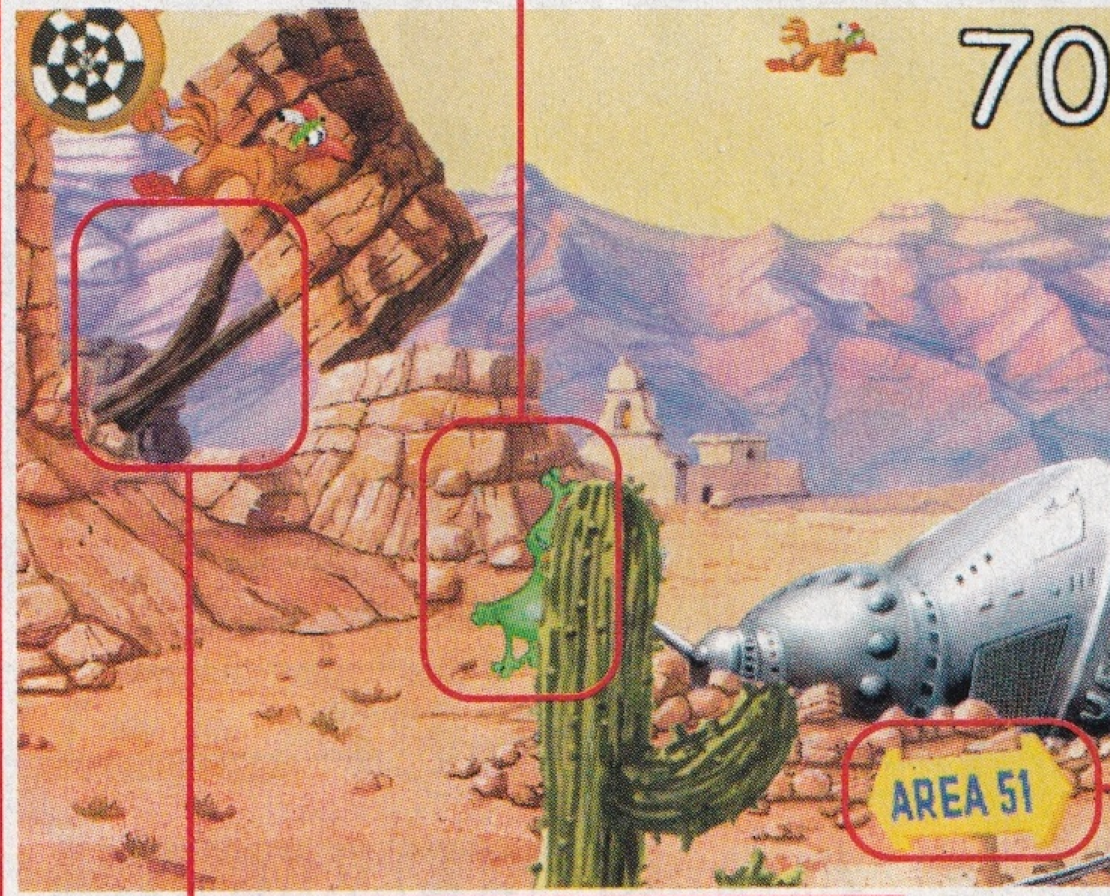
Poziom 3 – Strefa 51



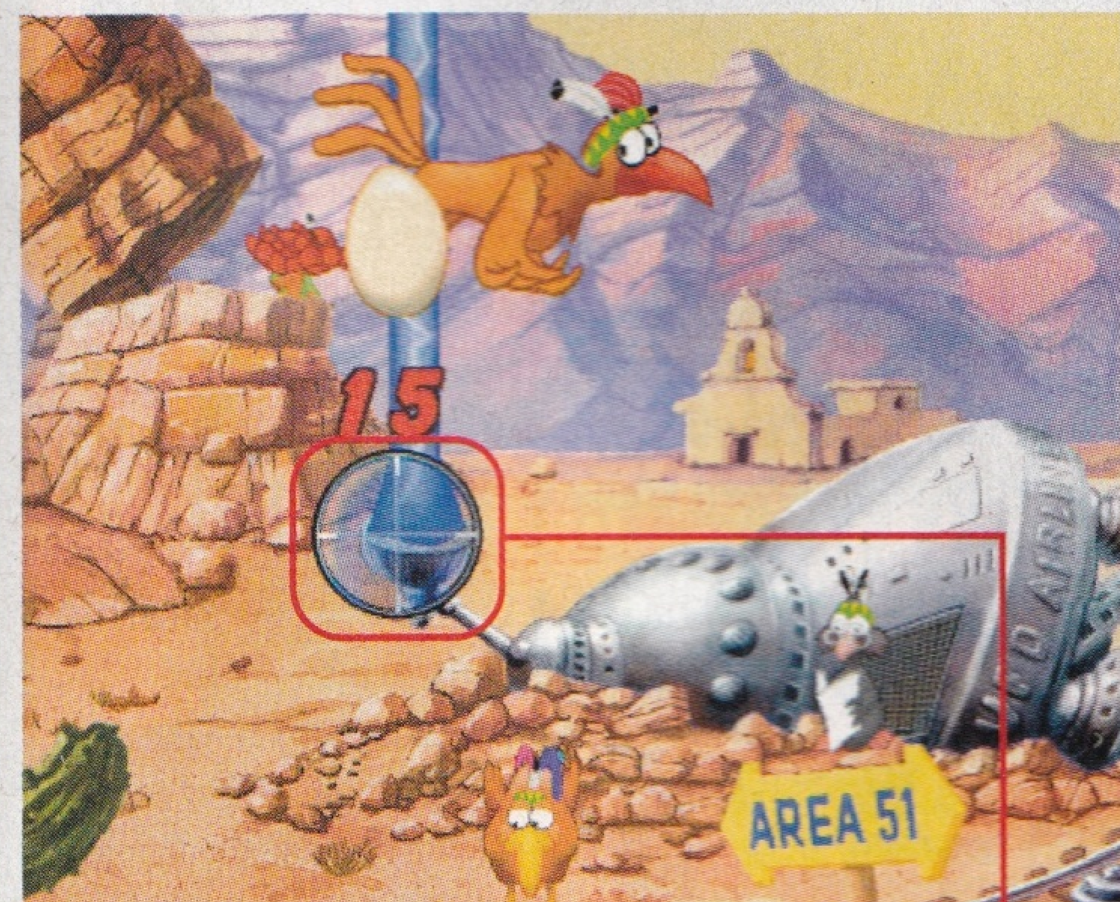
1 Strzelamy w głowę szkieletu siedzącego na ławce, a także rozkręcamy znak Bus Stop. Strzelamy do purpurowego kwiatu na pierwszym planie.



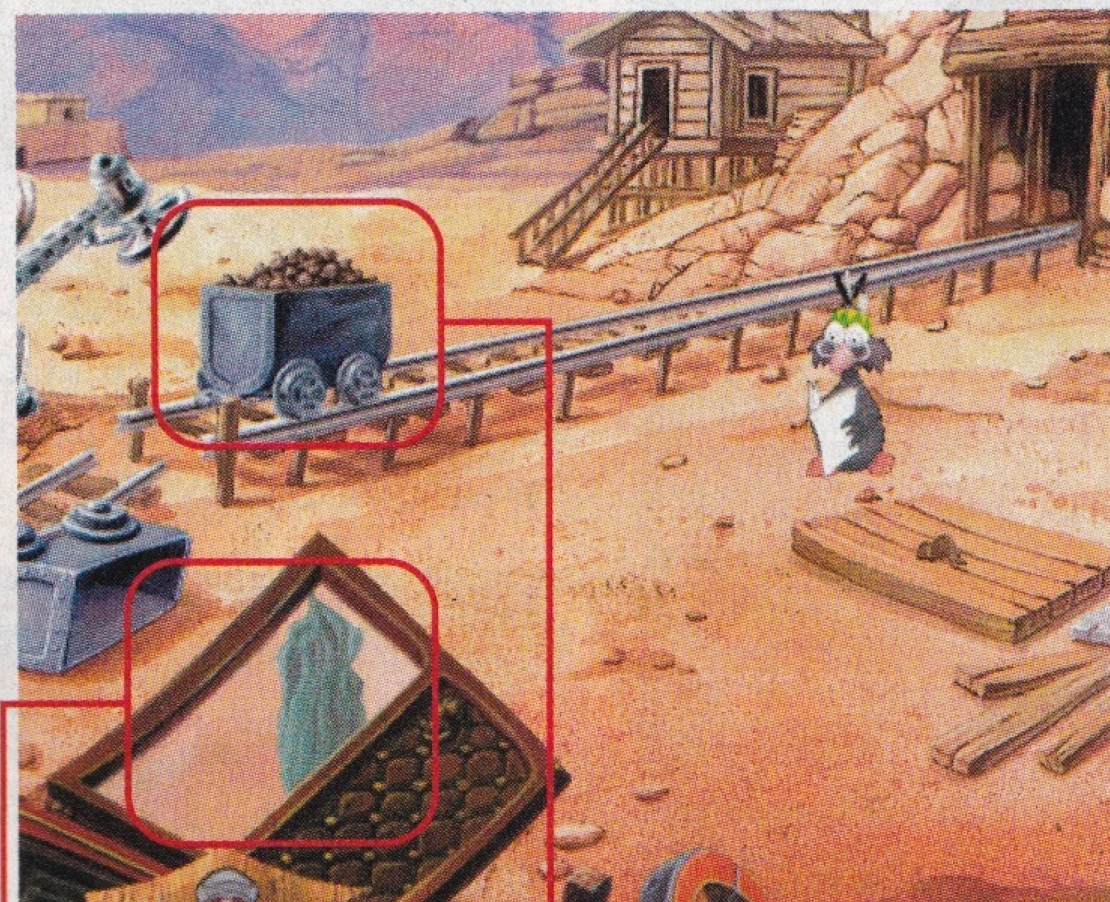
2 Strzelamy w oczy totemu, aż zapala się leżące na nim gniazdo oraz do dwóch kuraków skaczących wokół niego. Wytrącamy kamień spod iglicy.



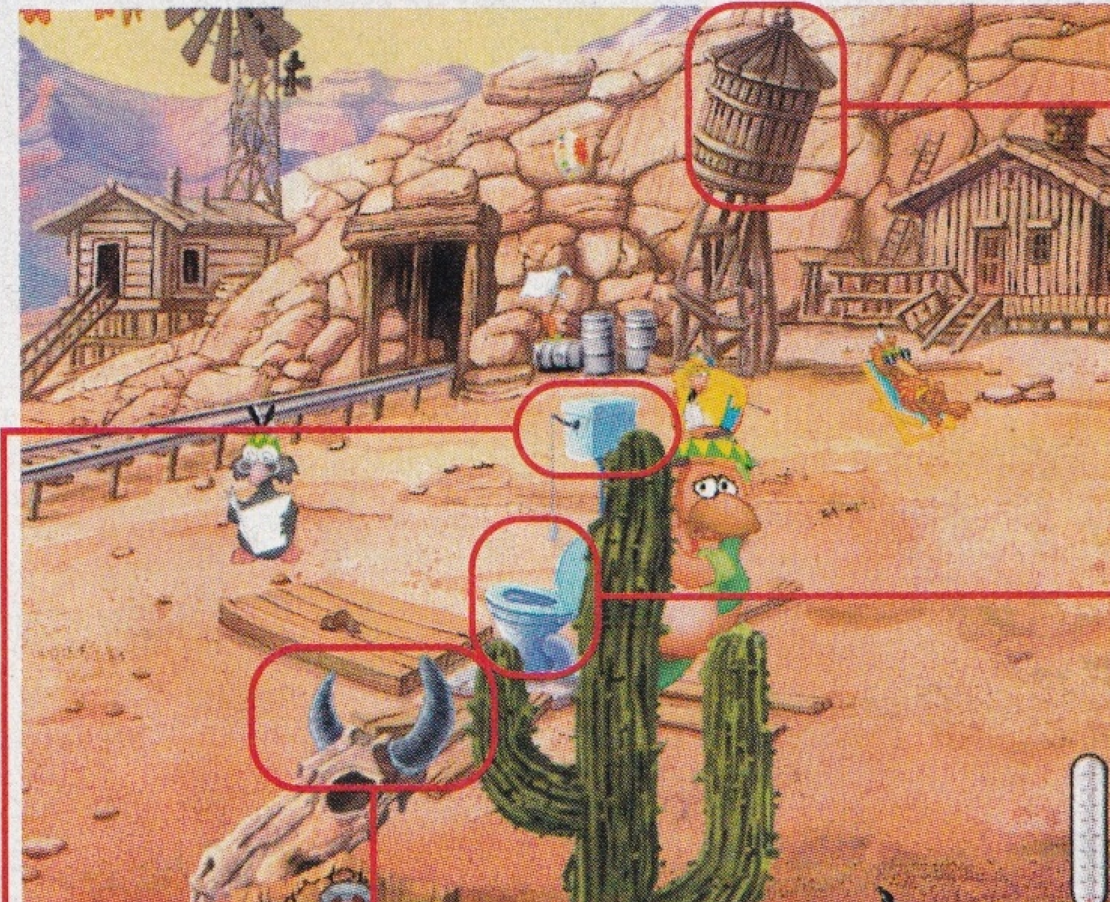
3 Kilkakrotnie strzelamy w wielki konar podtrzymujący głaz. Odstrzeliwujemy również zieloną kurkę ufoludka. Znaczek kręci się od trafienia.



4 Strzałem w lewy silnik statku kosmicznego uruchamiamy promień niszczący wszystkie kurki przez niego przelatujące. Sztuczka nie działa, jeśli ufok żyje.

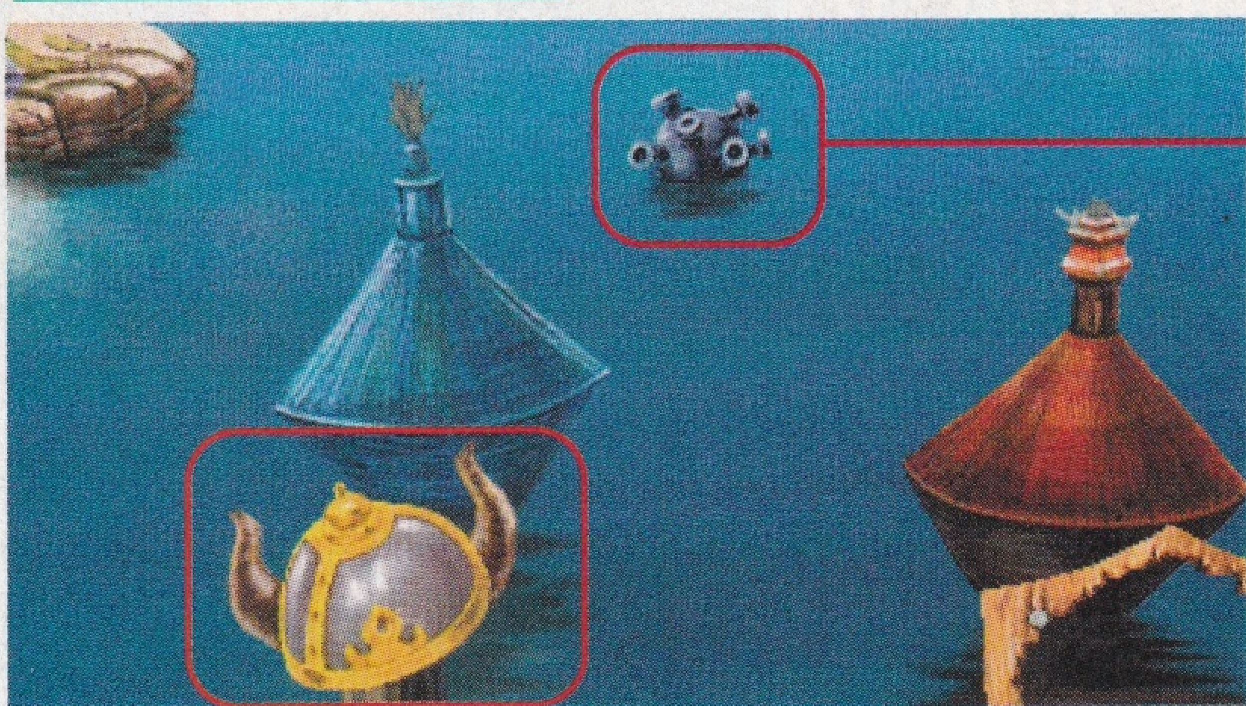


5 Strzelając w wagonik, przesuwamy go w kierunku kopalni. Po chwili wraca na początek torów. Rozbijamy szybę w przewróconym dyliżansie.

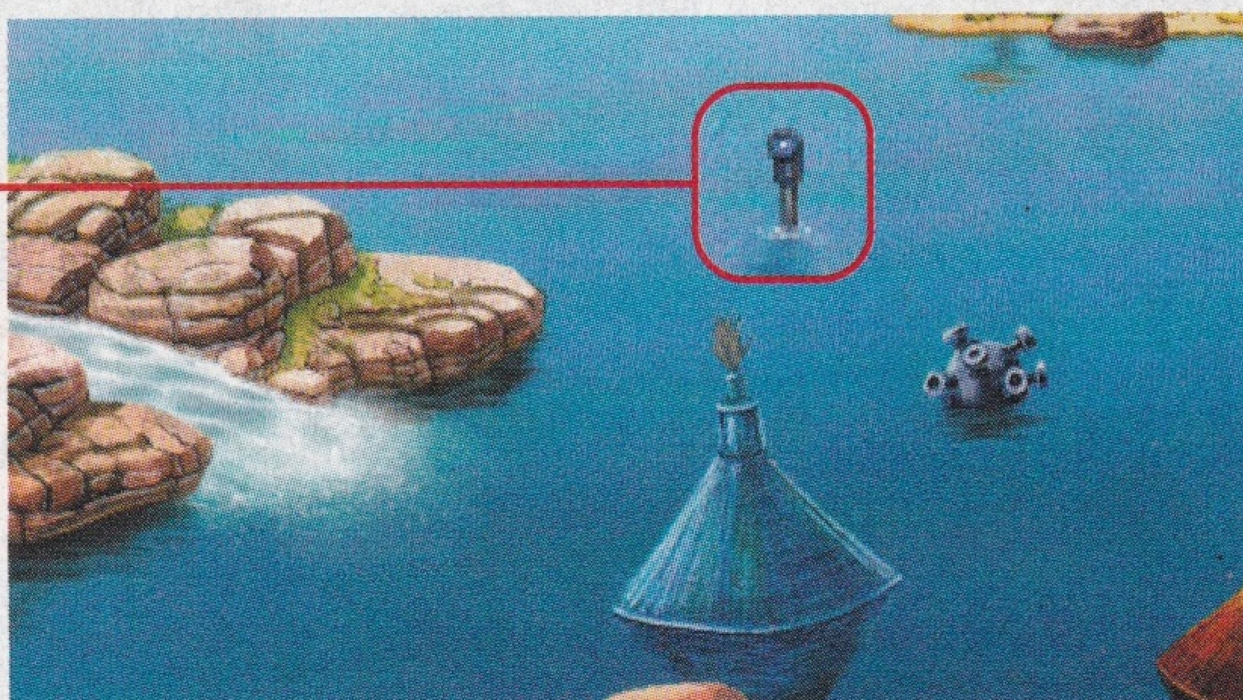


6 Strzelamy w dwa rogi krowiej czaszki. Mierzymy w rezerwuar, a potem w sedes. Ostatnim celem jest zbiornik, w którym robimy dziurę.

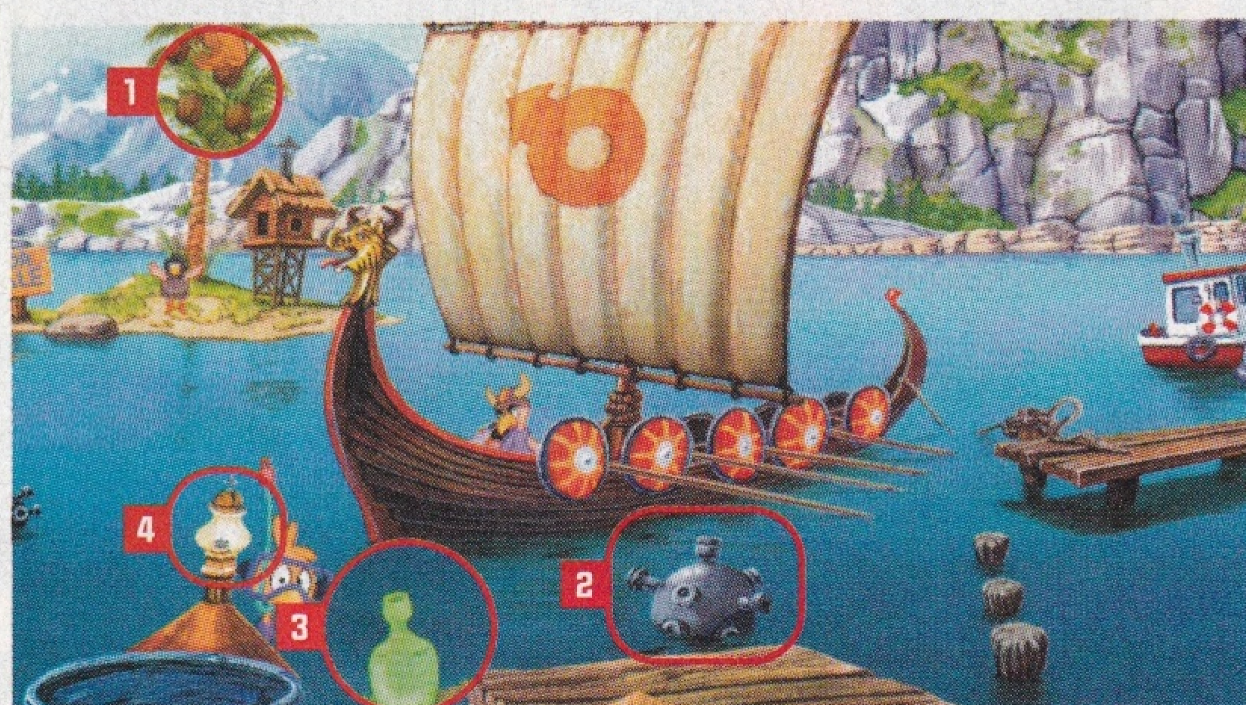
Poziom 4 – Jezioro



1 Niszczymy hełm wikingów wiszący na paliku. Kilka celnych strzałów w minę działa w taki sam sposób jak zestrzelenie dynamitu i niszczy wszystkie ptaszyska znajdujące się akurat na ekranie.



2 Kilka strzałów w pojawiający się peryskop sprawia, że z wody wynurza się wielka łódź podwodna. Po kilku celnych trafieniach w kiosk znów się ona zanurza i cała sytuacja się powtarza.

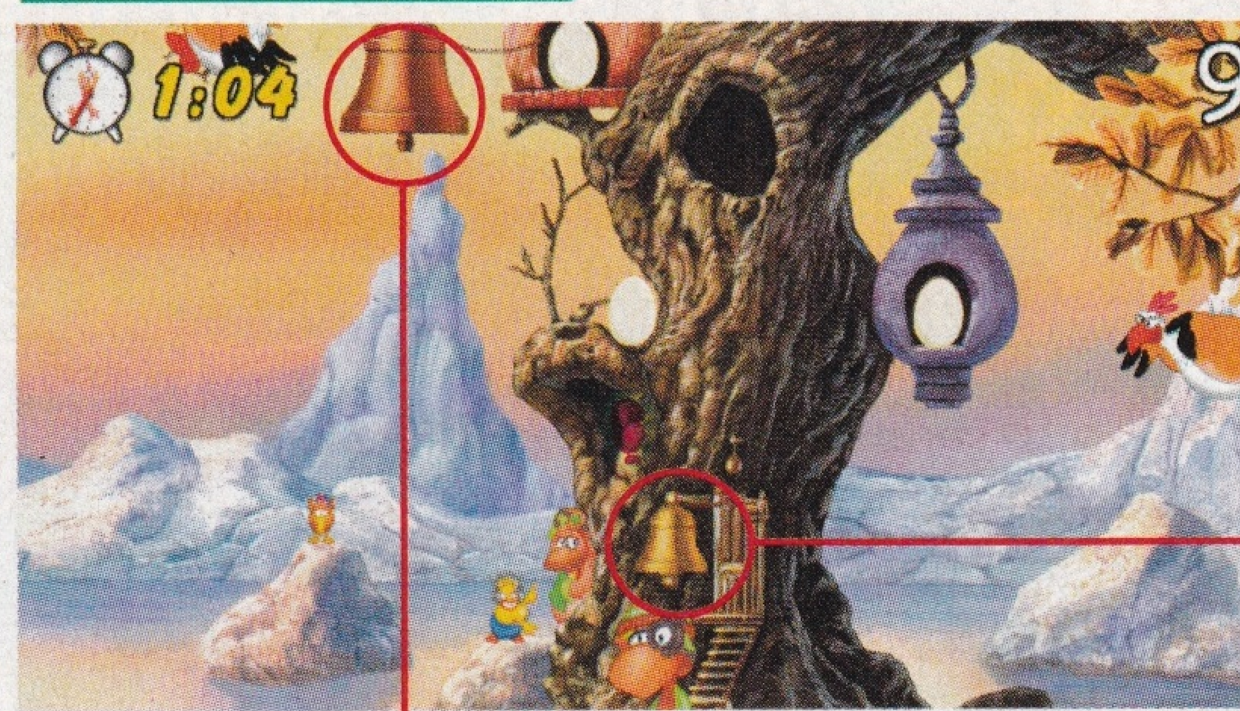


3 Kokosy na palmie 1 aż proszą się o zestrzelenie. Niszczymy też drugą minę 2, która działa tak samo jak pierwsza. Strzelamy również w butelkę u dołu ekranu 3 i w lampę na boi 4.

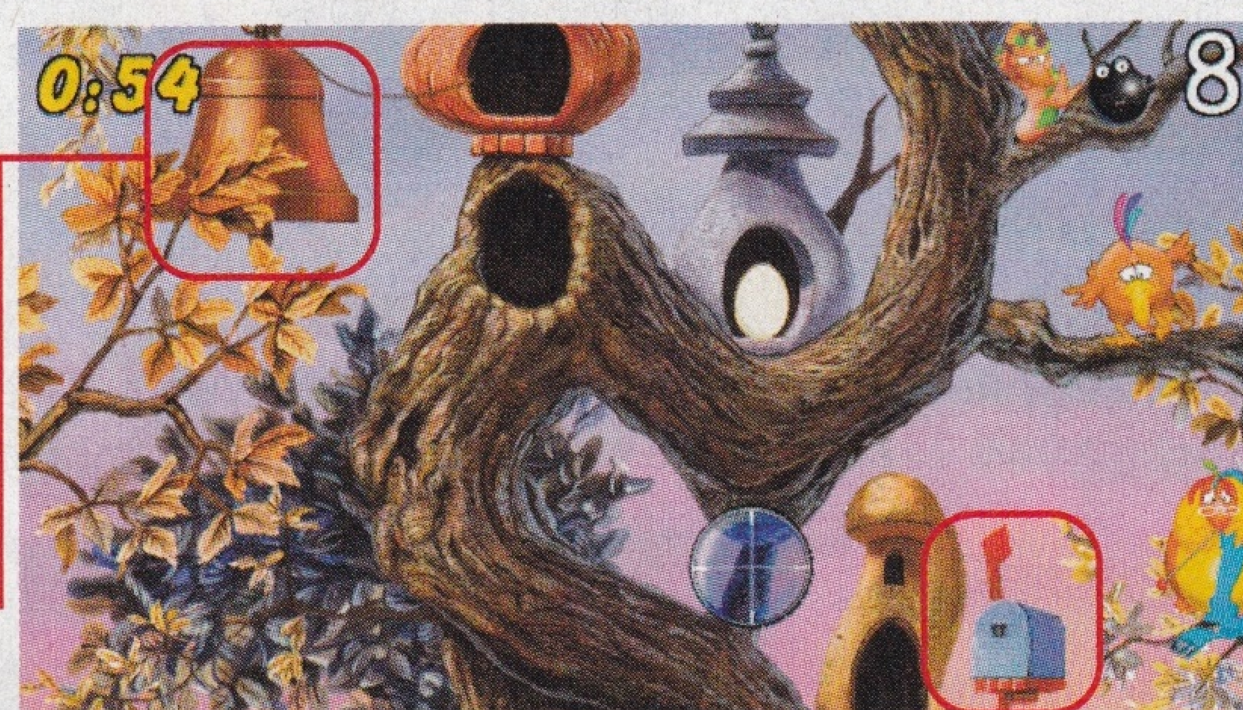


4 Strzelamy w rekina leżącego na kutrze. Celujemy w trzy czułe punkty – oko 1, płetwę grzbietową 2 i ogon 3. Strzelamy do woli – ta wielka ryba to prawdziwa kopalnia punktów!

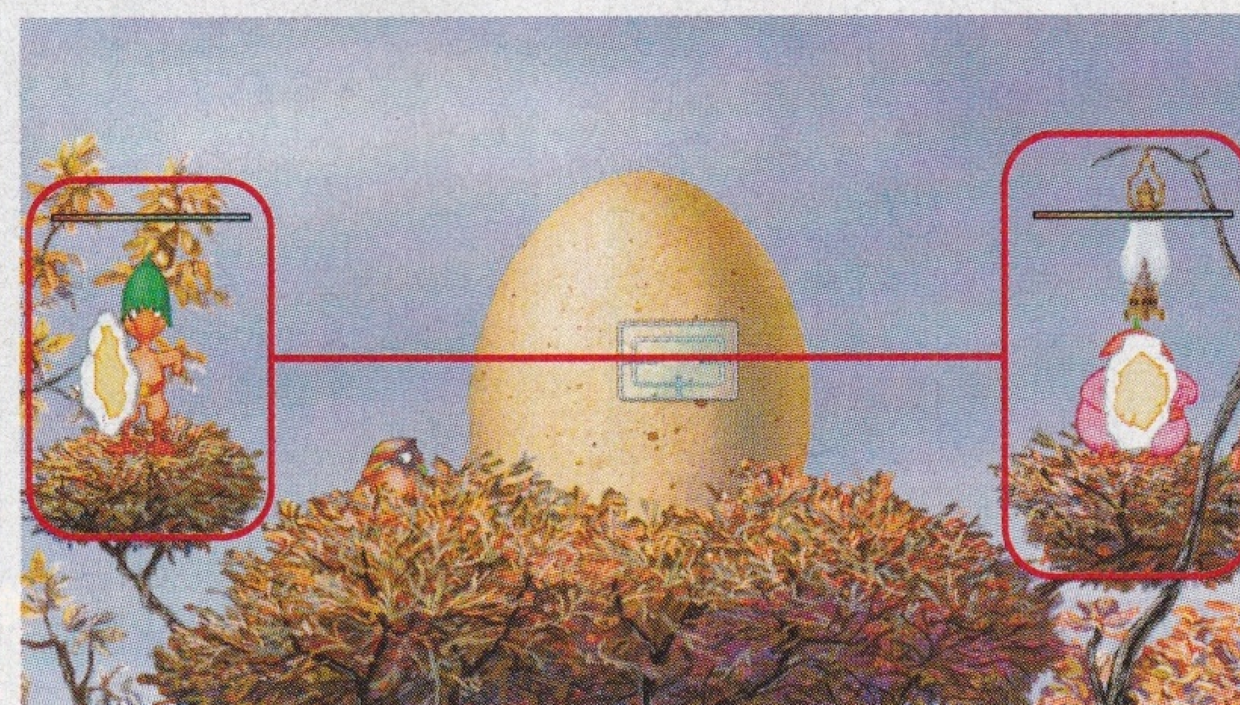
Poziom 5 – Drzewo



1 Strzelamy do dzwonka przy drzwiach i do dużego dzwonu zawieszonego na jednej z gałęzi. Gdy lekko podnosimy ekran, widzimy dziurę, w której siedzi schowany kurak.



2 Przy chatce stoi skrzynka na listy. Niszczymy ją celnym strzałem: kury nie potrzebują poczty! Punkty zarabiamy również za trafienie w kolejny dzwon wiszący na gałęzi po lewej stronie.



3 Po oczyszczeniu poziomu przechodzimy do walki z samym królem kurek. Przed pojedynkiem likwidujemy jego ochroniarzy obrzucających nas jajkami i chowających się za tarczami.



4 Teraz spokojnie zabieramy się do przebicia skorupy jaja, w którym siedzi król. Strzelamy do niego, cały czas likwidując jajka lecące w naszą stronę. Gdy król pada, wygrywamy!

Tajny poziom świąteczny

Ten poziom różni się od pozostałych. W ciągu dwóch minut zdobywamy jak największą liczbę punktów, pomagając Mikołajom w roznoszeniu prezentów.



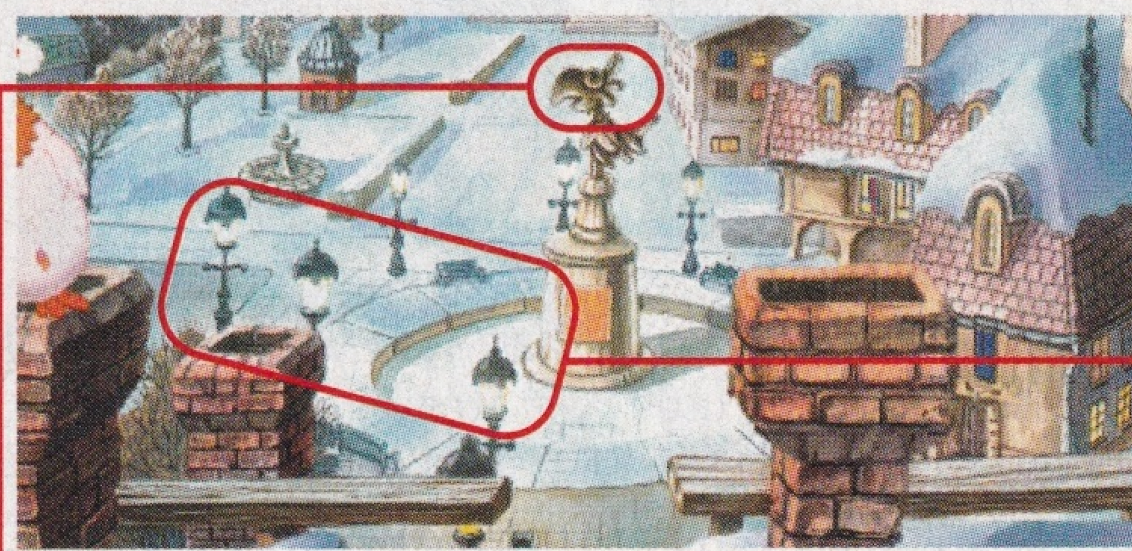
1 Strzelamy do kurek blokujących kominy. Każdą z nich trafiamy dwa razy. Tylko wtedy Mikołaje swobodnie wskakują i wyskakują z kominów.



2 Celujemy w przelatujące kurki. Jeśli trafiamy w nie nad pustymi kominami, dostajemy punkty za prezenty.



3 Strzelamy w zegar na wieży. Po chwili jego wskazówki cofają się, a potem znów w nie strzelamy.



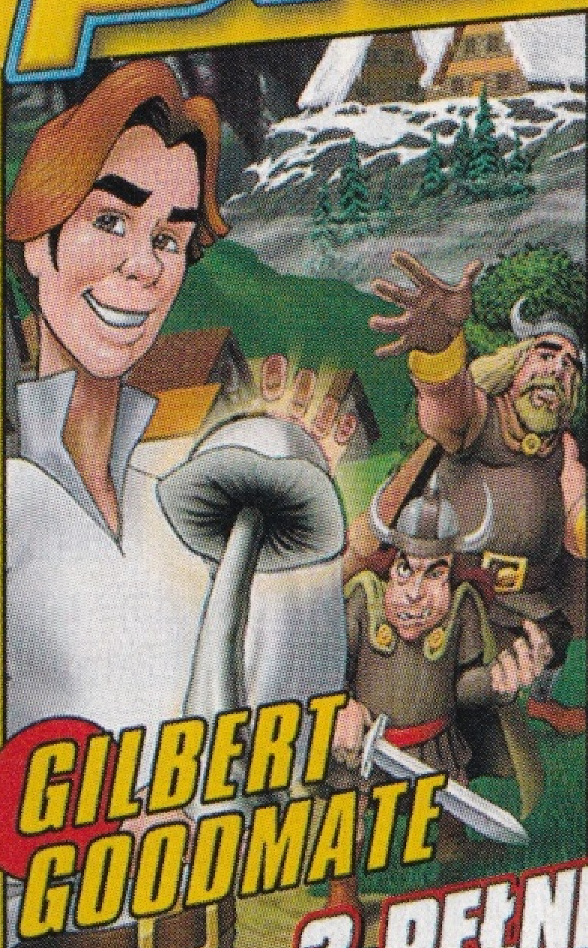
4 Celujemy w latarnie otaczające plac. Lampy przez chwilę migocą, a kiedy znów świecą stałym światłem, powtarzamy całą operację, zarabiając kolejne punkty. Strzelamy też w oko pomnika kurki.

PLAY DVD
WYDANIE SPECJALNE
SUPERCENA: 19,90 ZŁ

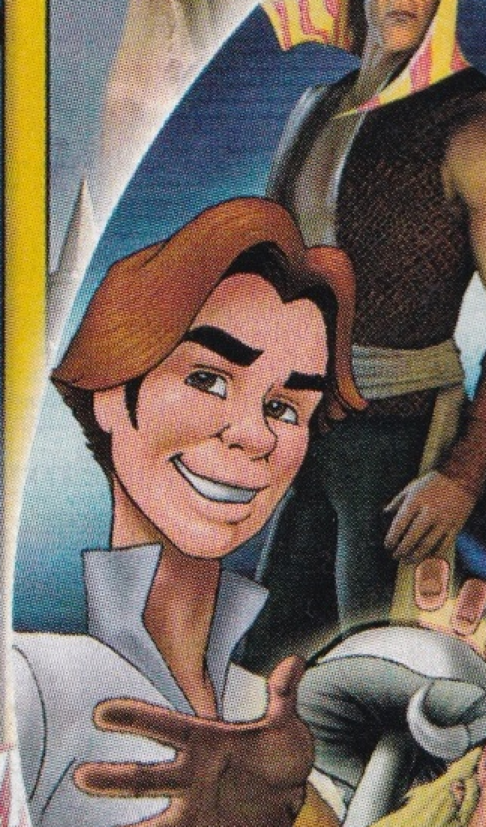
4 GIGABAJTY DANYCH TO PONAD 6 PŁYT CD!

3 pełne wersje gier przygodowych po polsku:
- Gilbert Goodmate
- Jazz i Faust
- In Cold Blood

Najlepsze przygodówki na DVD!







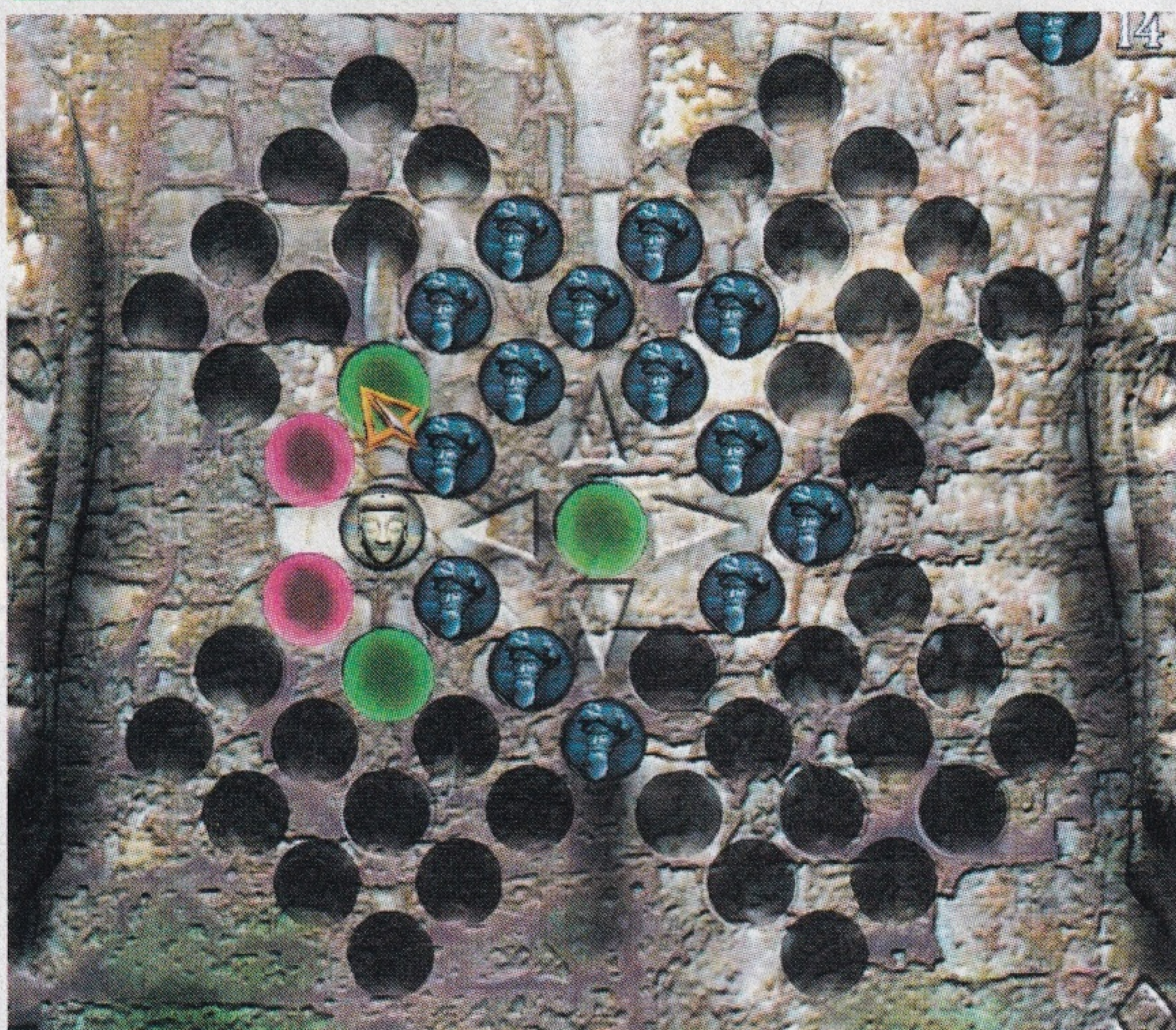
Szukaj w kioskach!

Strażnik czasu

Gra przygodowa | Dzięki poradnikowi GIER niestraszni nam agenci KGB, skomplikowane łamigłówki oraz paradoksy czasowe. Detektyw Rysiek jest skazany na sukces! Test gry na stronie 36

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

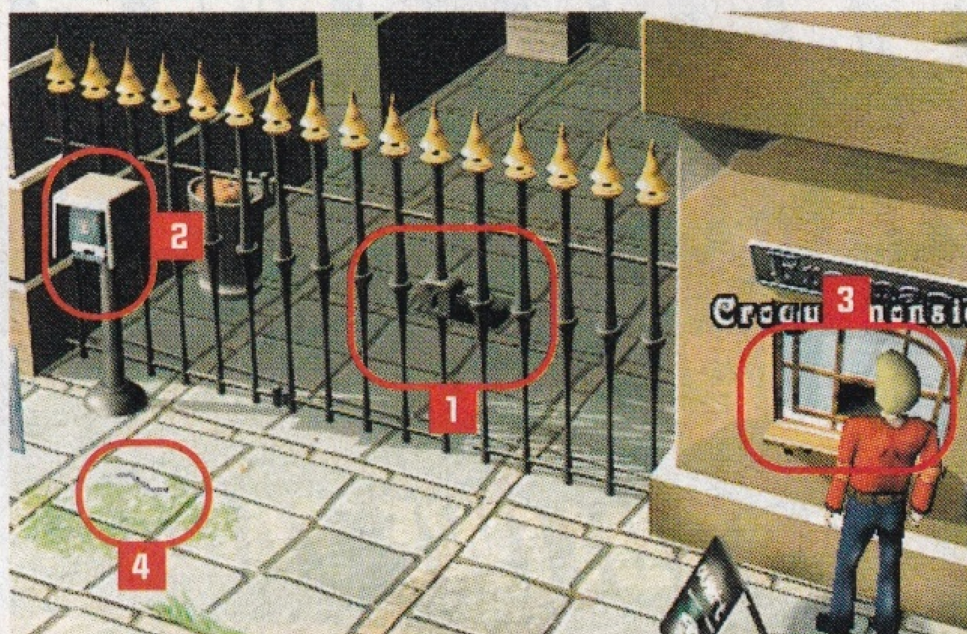
Korzystamy z tajnych kodów





Jeśli mamy problem z ułożeniem pancernika w teatrze lub wygraniem z szamanem w prehistorycznej jaskini, pomijamy te zagadki, wpisując podczas gry: poskakajunalince. Potem wciskamy klawisz F3. Dzięki temu irytujące zagadki logiczne są od razu rozwiązane, a my skupiamy się na interesującej fabule.

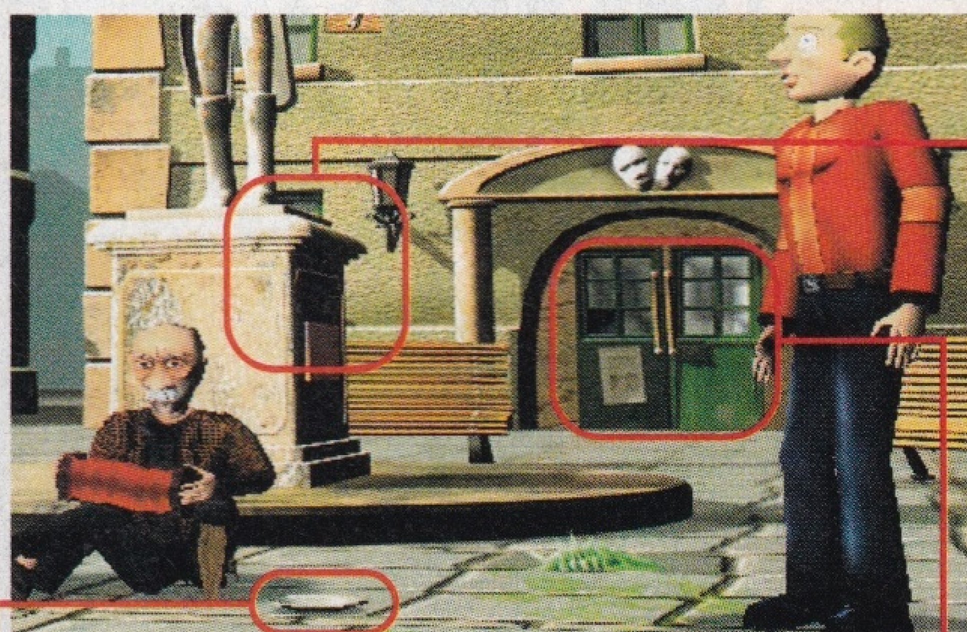
Paryż 2001



1 Z ekranu startowego idziemy w prawo, patrzymy na kanał 1 i telefon 2. Rozmawiamy ze sprzedawcą 3 i używamy na nim pieniędzy. Zjadamy bułkę, podnosimy drut 4.



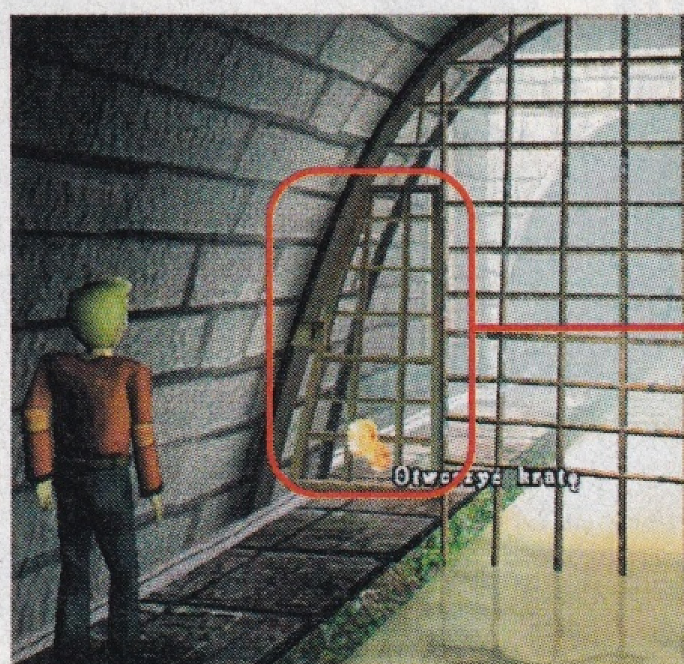
2 Rozmawiamy z robotnikiem. Podnosimy śrubokręt 1, książkę 2 i węża dyskotekowego 3. Przyglądamy się generatorowi 4 i próbujemy podnieść łom.



3 Dwa razy rozmawiamy ze strażnikiem. Używamy na nim książki. Owijamy taśmą śrubokręt i używamy go na generatorze, a potem na tacy. Kładziemy węża na pomniku.



4 Klikamy na gazetę w ekwipunku. Wrzucamy monetę do telefonu. Rozmawiamy z robotnikiem, a gdy daje nam pieniądze, używamy ich na nim. Podważamy łomem kratę.

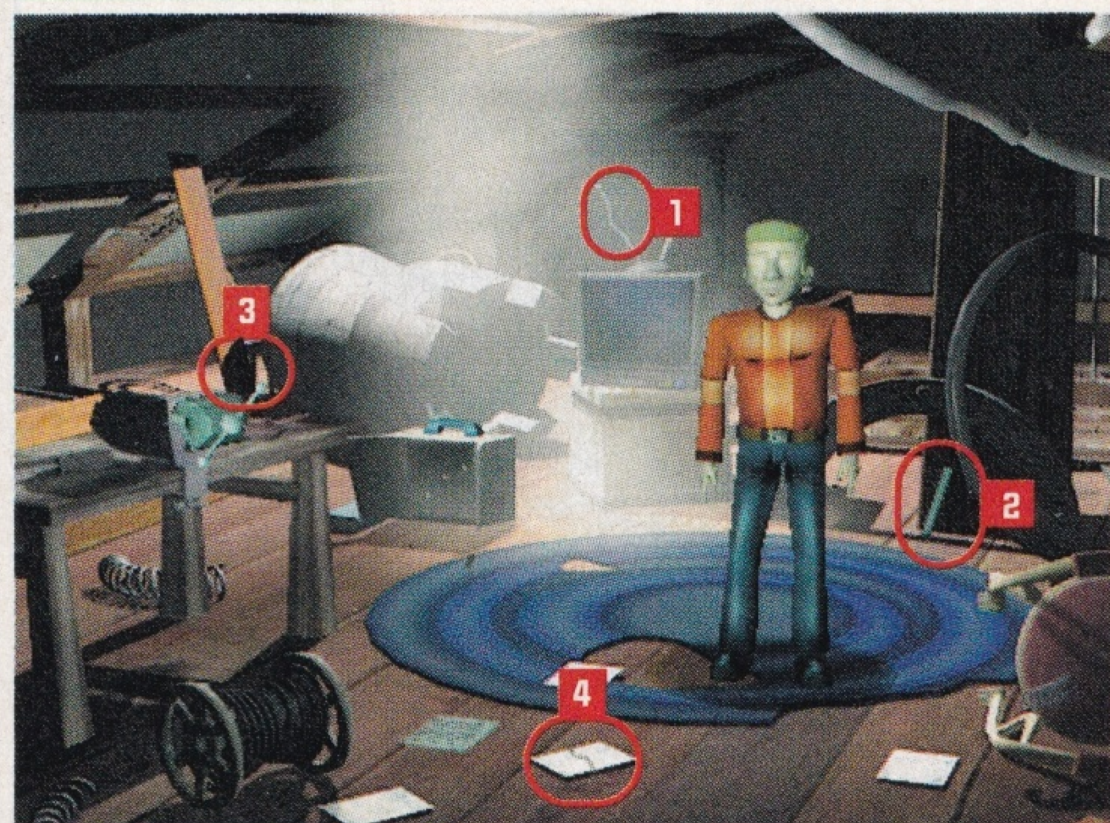


5 Podchodzimy do kraty. Zawijamy drut na łomie. Otwieramy kratę wygiętym drutem i wychodzimy na górę. Koło wyjścia z kanałów podnosimy obcążki i wchodzimy do teatru.

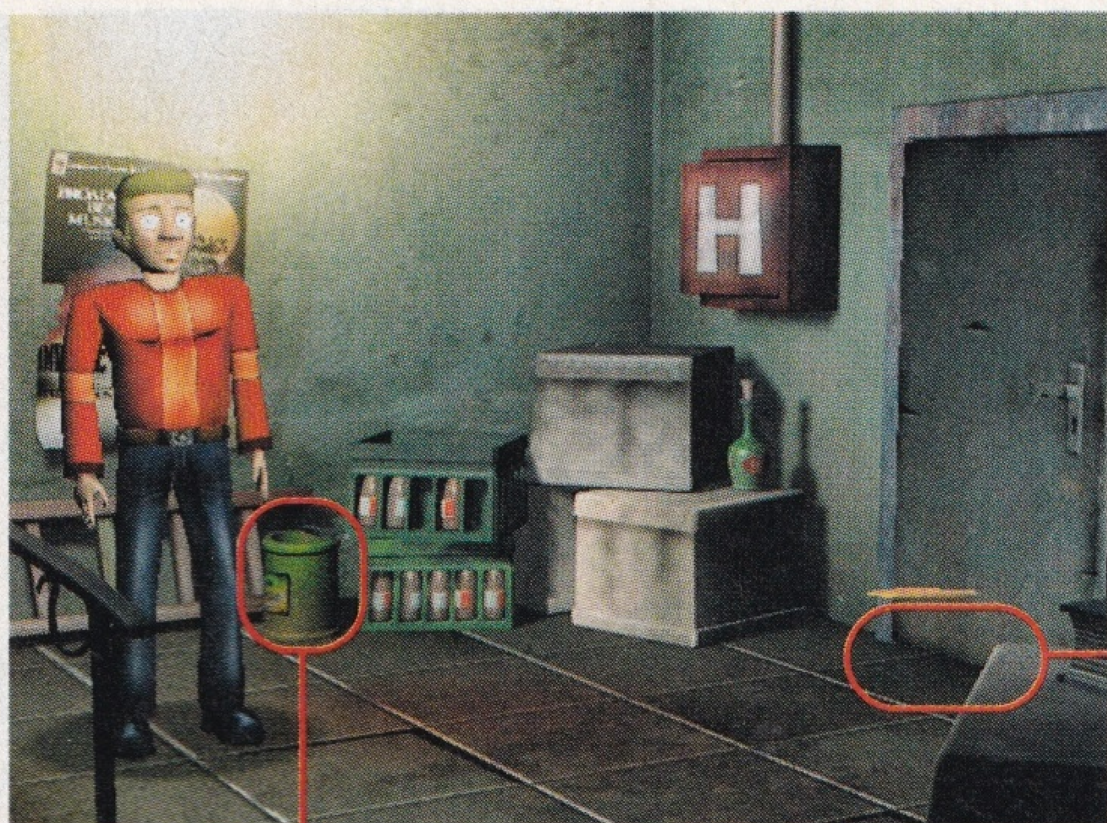


6 Rozmawiamy z pracownikiem, układamy dekorację. Gadamy ponownie z pracownikiem i używamy obcążków na reflektorze. Jeszcze raz rozmawiamy.

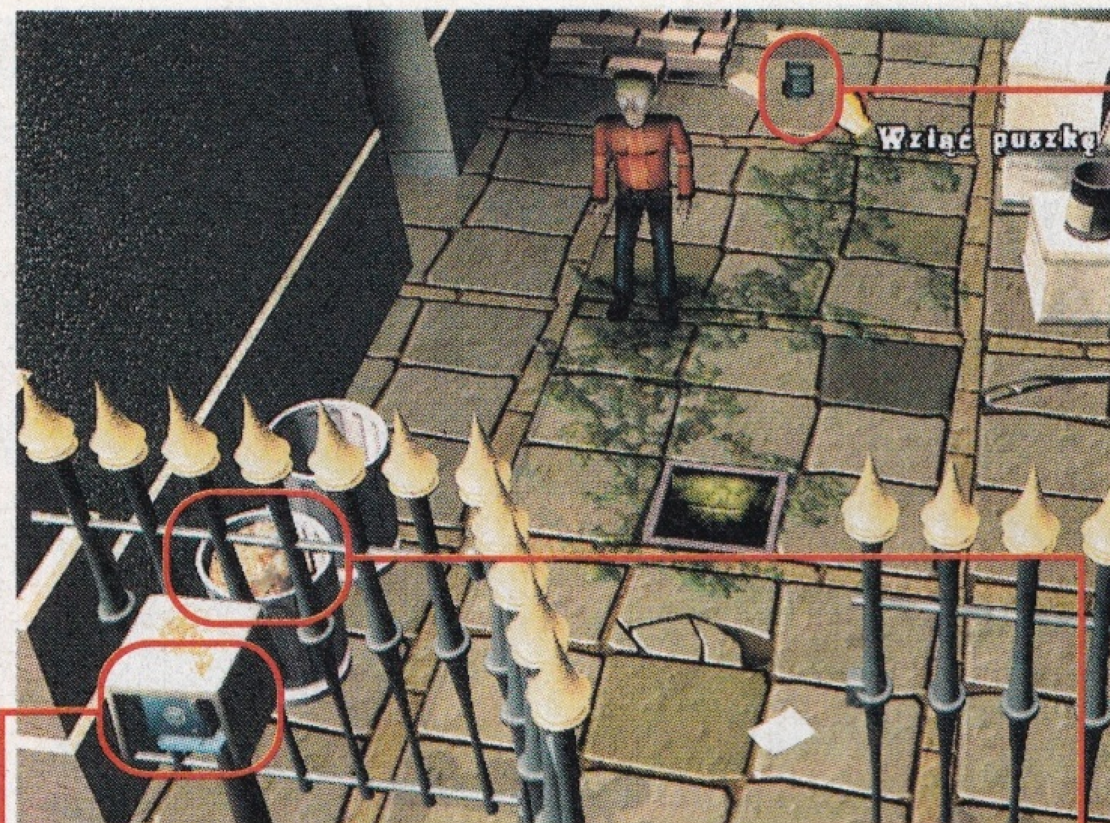
Paryż 2011



7 Włączamy telewizor i używamy urządzenia Santusowa. Używamy antenę 1, bierzemy rurkę 2, olejarkę 3, stary kalendarz 4 i schodzimy na scenę. Podnosimy młotek, taśmę klejącą i patrzymy na kurtynę.



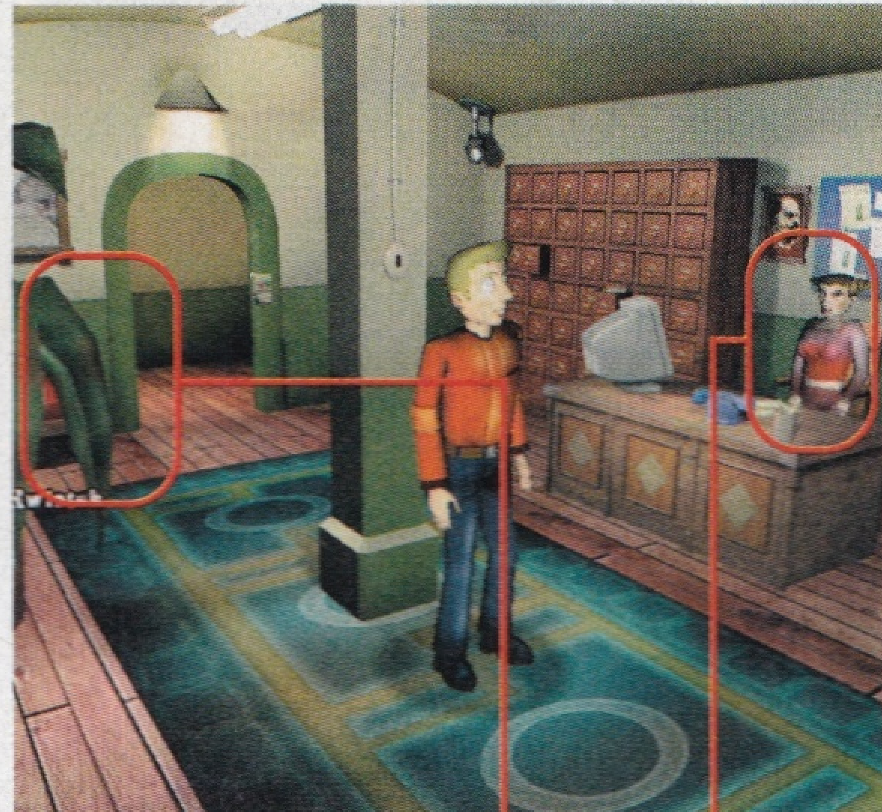
8 Podnosimy pilnik, na poddaszu używamy młotka na rurce w imadle. Wkładamy rurkę w szparę, wsuwamy kalendarz, używamy anteny na zamku, oleimy go i jeszcze raz używamy anteny. Podnosimy klucz.



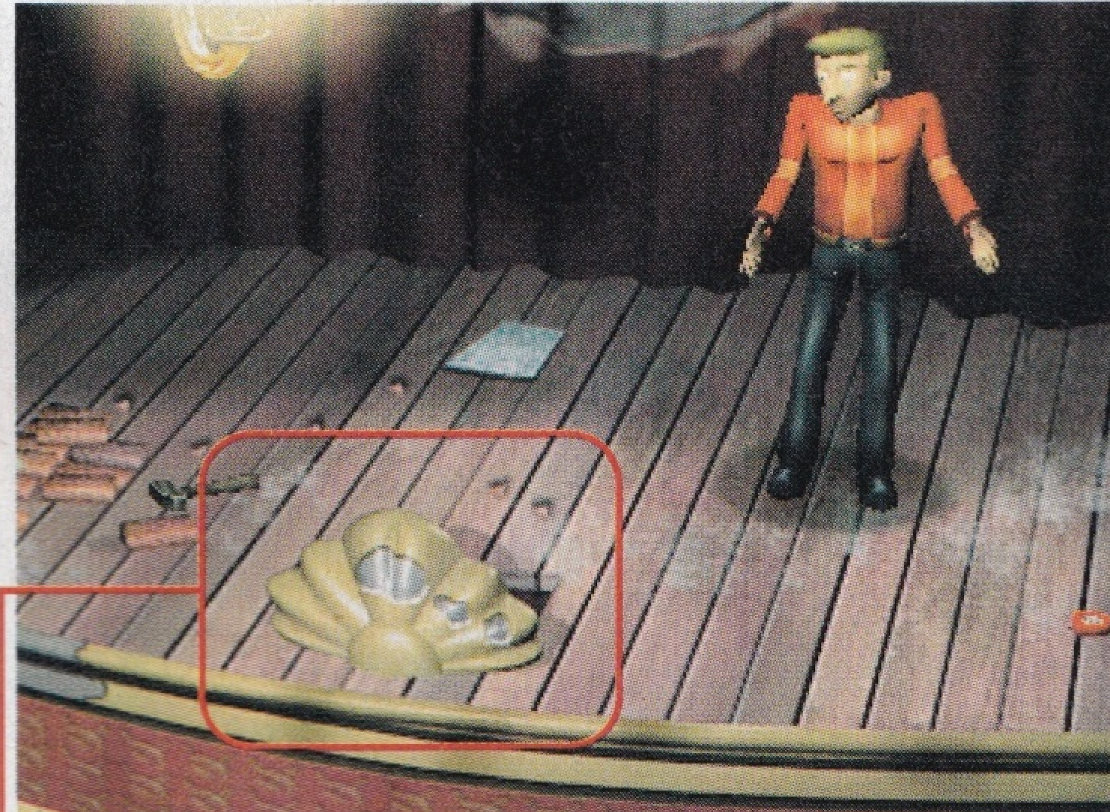
9 Podnosimy puszkę, przeszukujemy śmietnik. Urywamy kabel telefonu. Rozmawiamy ze sprzedawcą. Na placu rozmawiamy ze strażnikiem i wychodzimy za krawędź ekranu. Wskazujemy bibliotekę.

10 Bierzemy gumę, oglądamy ławkę i stertę piasku. Rozmawiamy ze stojącym Japończykiem, po czym używamy taśmy klejącej na drogowskazie. Znowu dyskutujemy z Japończykiem, próbujemy też pogadać z drugim mężczyzną.

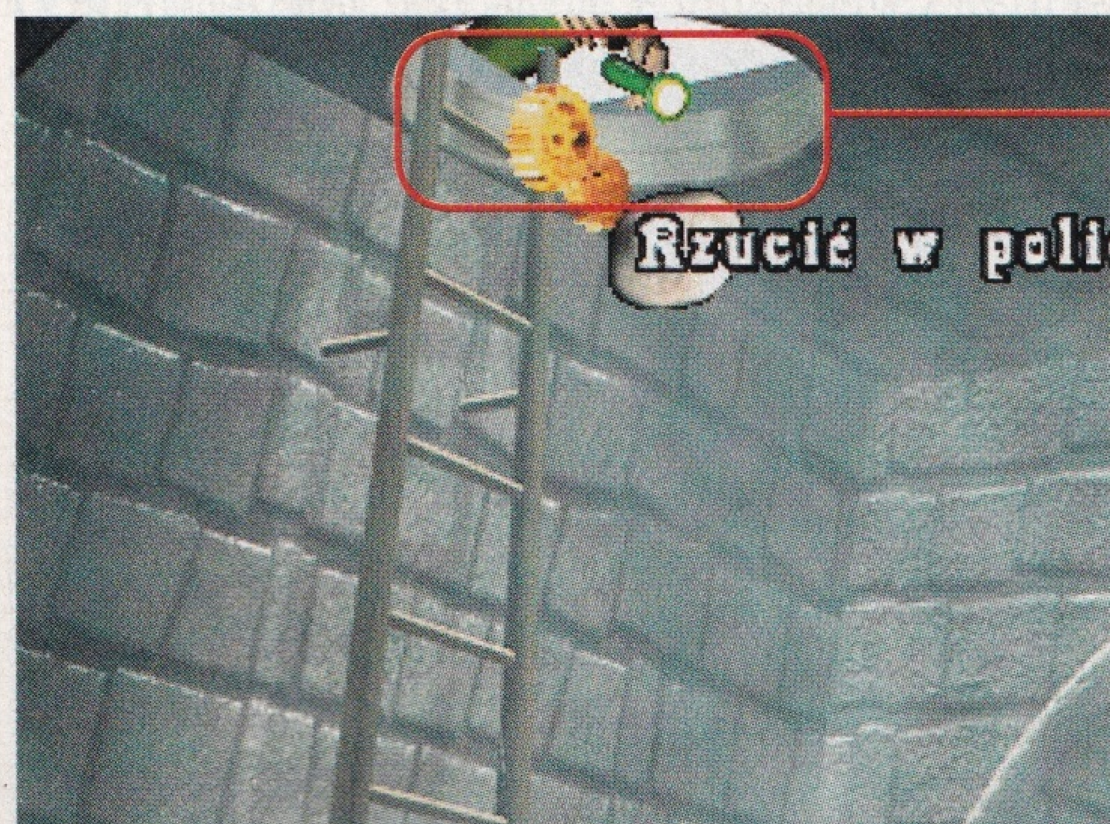




11 Zabieramy łodygę, kredkę i gadamy z kobietą. Rozmawiamy ze sprzedawcą i z facetem przed budynkiem.



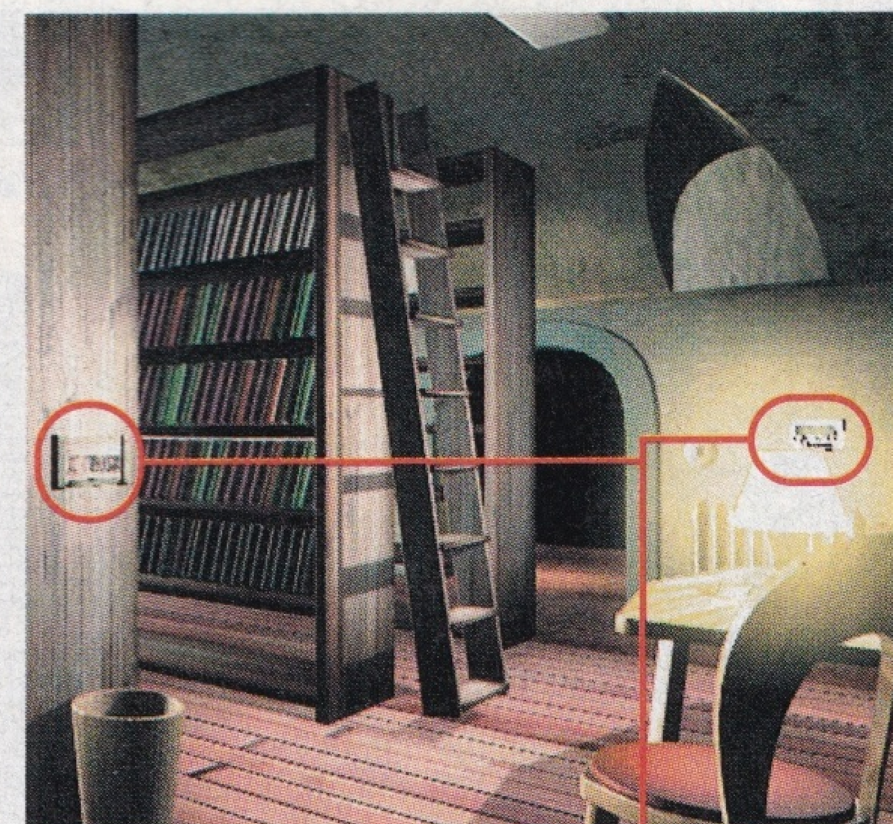
12 Rozmawiamy ze sprzedawcą. W teatrze zaglądamy do budki suflera. Wchodzimy do kanału. Przechodzimy do wyjścia, przy którym stoi strażnik.



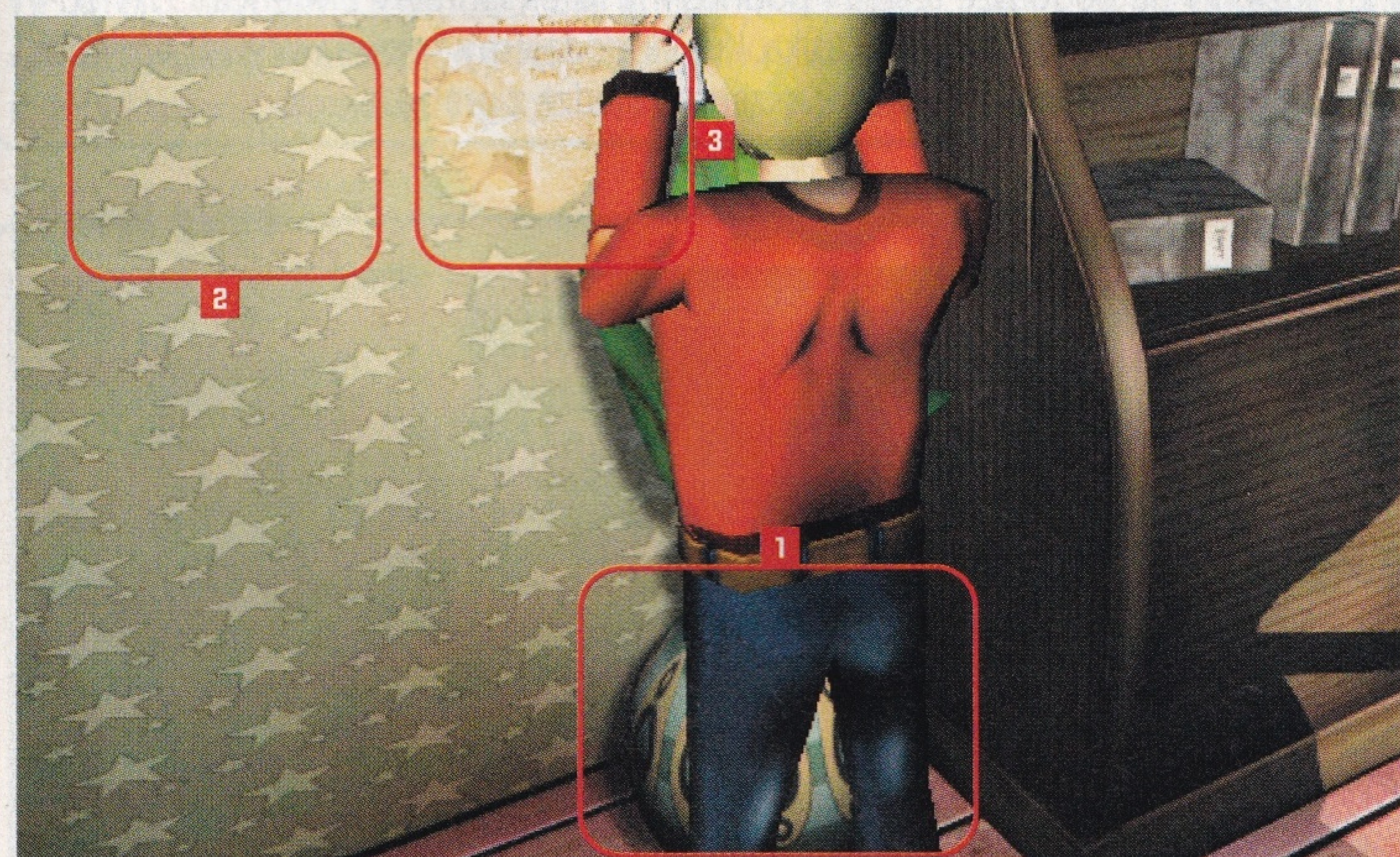
13 Używamy gwoździa na łodydze i gwizdka na otworze. Rzucamy kamieniem i podnosimy latarkę, której używamy na budce suflera.

14 Wręczamy facetowi książkę. Rzucamy dowód 1, patrzymy na zegar 2, bierzemy pompon 3 i patrzymy na muchę 4. Kluczem staramy się otworzyć szafę na dole i wyjść z biblioteki. Rozmawiamy z bibliotekarką i wracamy na górę.





15 Zamieniamy tabliczki. W teatrze piłujemy klucz w imadle i otwieramy szafę w bibliotece. Bierzemy wszystko.

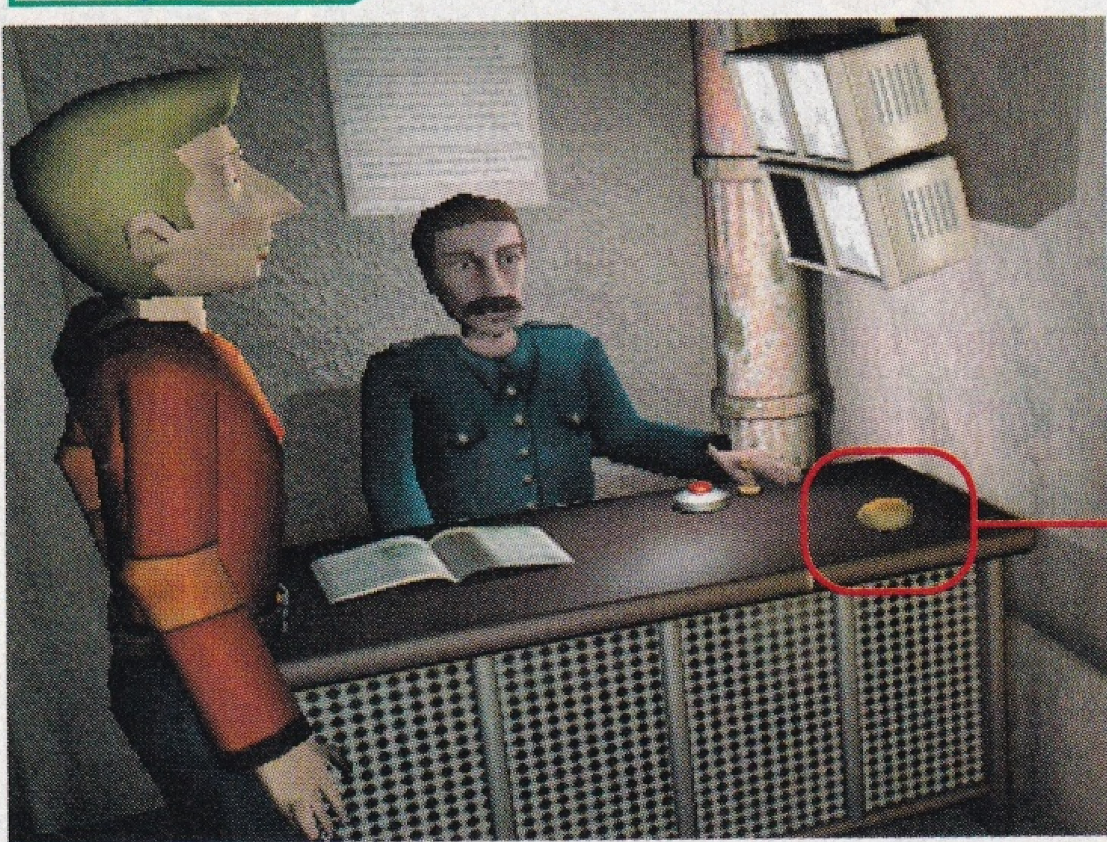


16 Czytamy gazety z szafy i rozmawiamy z bibliotekarką. Moczymy pompon w wazonie 1, pocieramy nim ścianę 2, czytamy, pocieramy ścianę po prawej stronie 3, czytamy, jeszcze raz pocieramy i robimy zdjęcie. Idziemy do muchy koło balkonu, zabijamy ją sprejem i podnosimy. Przed biblioteką patrzymy na piasek.



17 Rozmawiamy z mężczyzną przed biblioteką i idziemy przed więzienie. Rozmawiamy z dziadkami. Laską odgarniamy bałagan 1 i rzucamy psu pieróg. Następnie łączymy kawałek gumy ze sznurkiem 2 i ładujemy procę kamieniem. Strzelamy do kulki 3, podnosimy ją i dajemy dziadkom.

Paryż 2011



18 Dzięki dziadkom wchodzimy do więzienia. Gadamy ze strażnikiem i bierzemy pączek. Żyletkę w puszce rzucamy na balkon biblioteki. Wycinamy żyletką stronę z księgi, kserujemy i wypełniamy kredką.

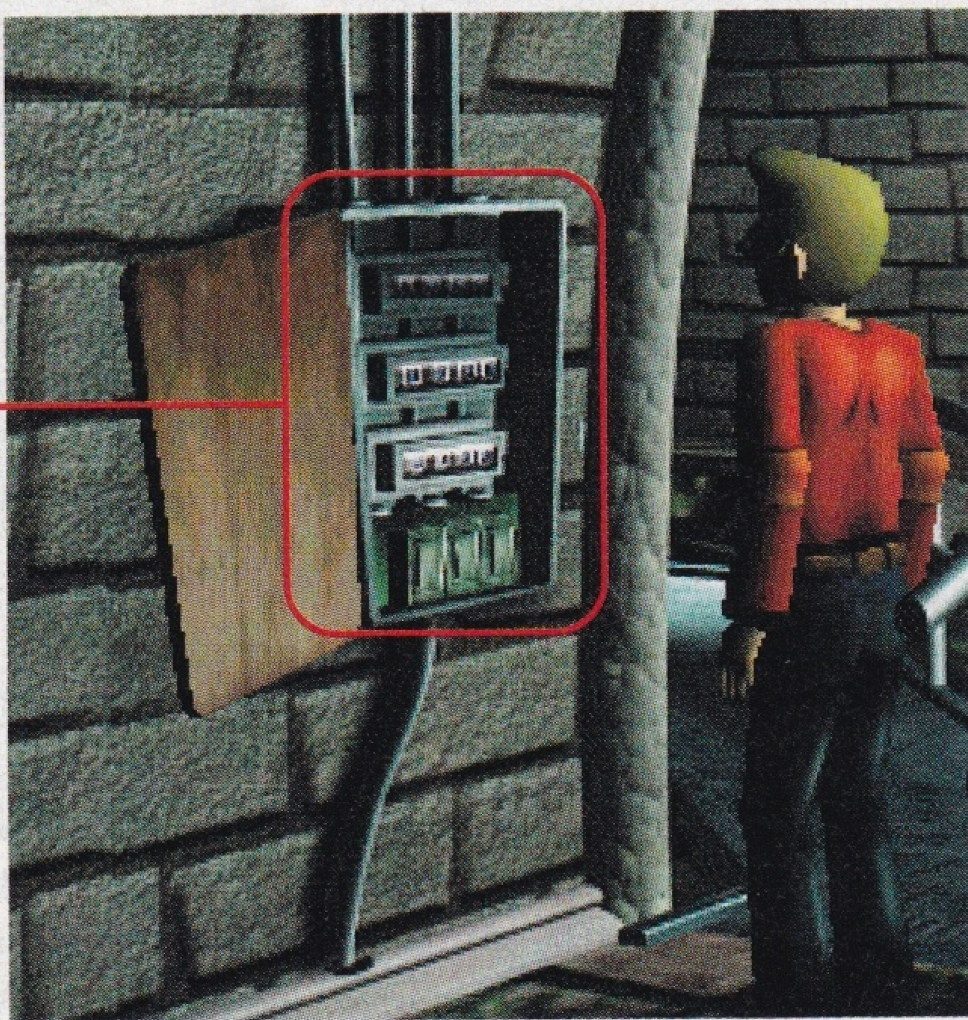


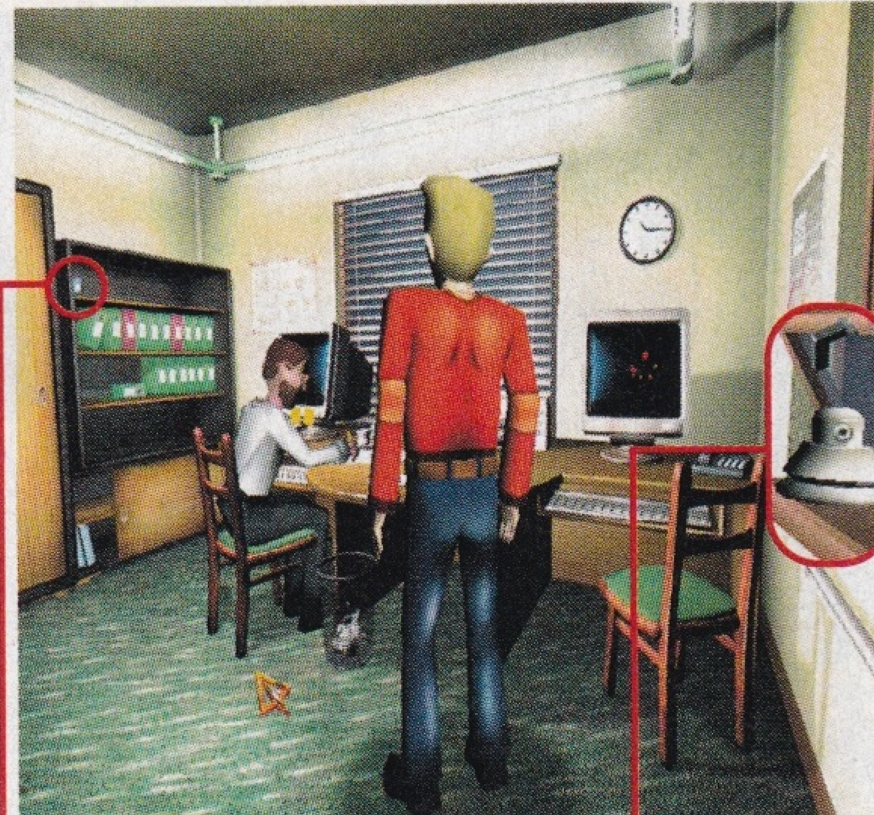
19 Idziemy do więzienia i dajemy formularz strażnikowi. Udajemy się na plac, pokazujemy formularz strażnikowi, moczymy kartkę w kałuży i jeszcze raz pokazujemy. Wchodzimy do instytutu.



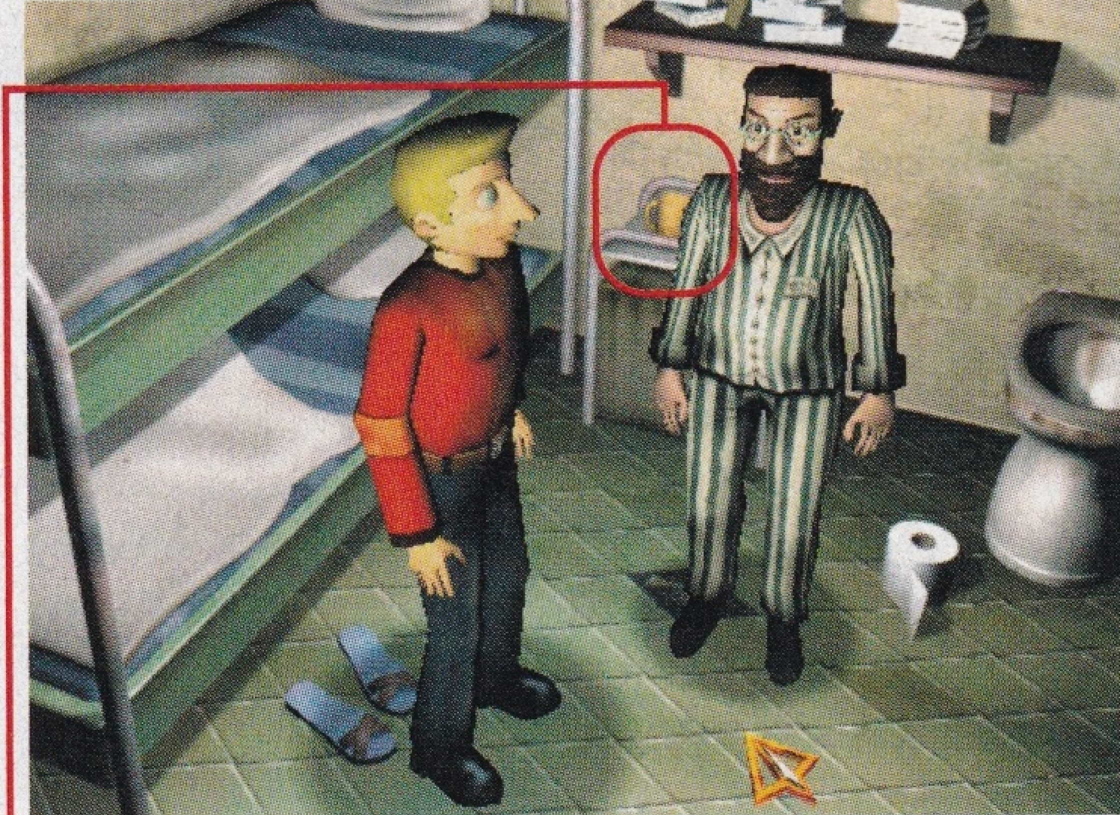
20 Bierzemy linijkę i rozmawiamy z kobietą. Idziemy na scenę teatru i wycinamy odłamkiem szkła kawałek kotary z Leninem. Dajemy fragment płótna kobiecie w instytucie i rozmawiamy z nią.

21 Czas założyć podsłuch. Schodzimy do kanałów i otwieramy wiszącą na ścianie skrzynkę telefoniczną. Łączymy w oknie ekwipunku słuchawkę z drutem telefonicznym i podłączamy urządzenie do górnej części skrzynki.





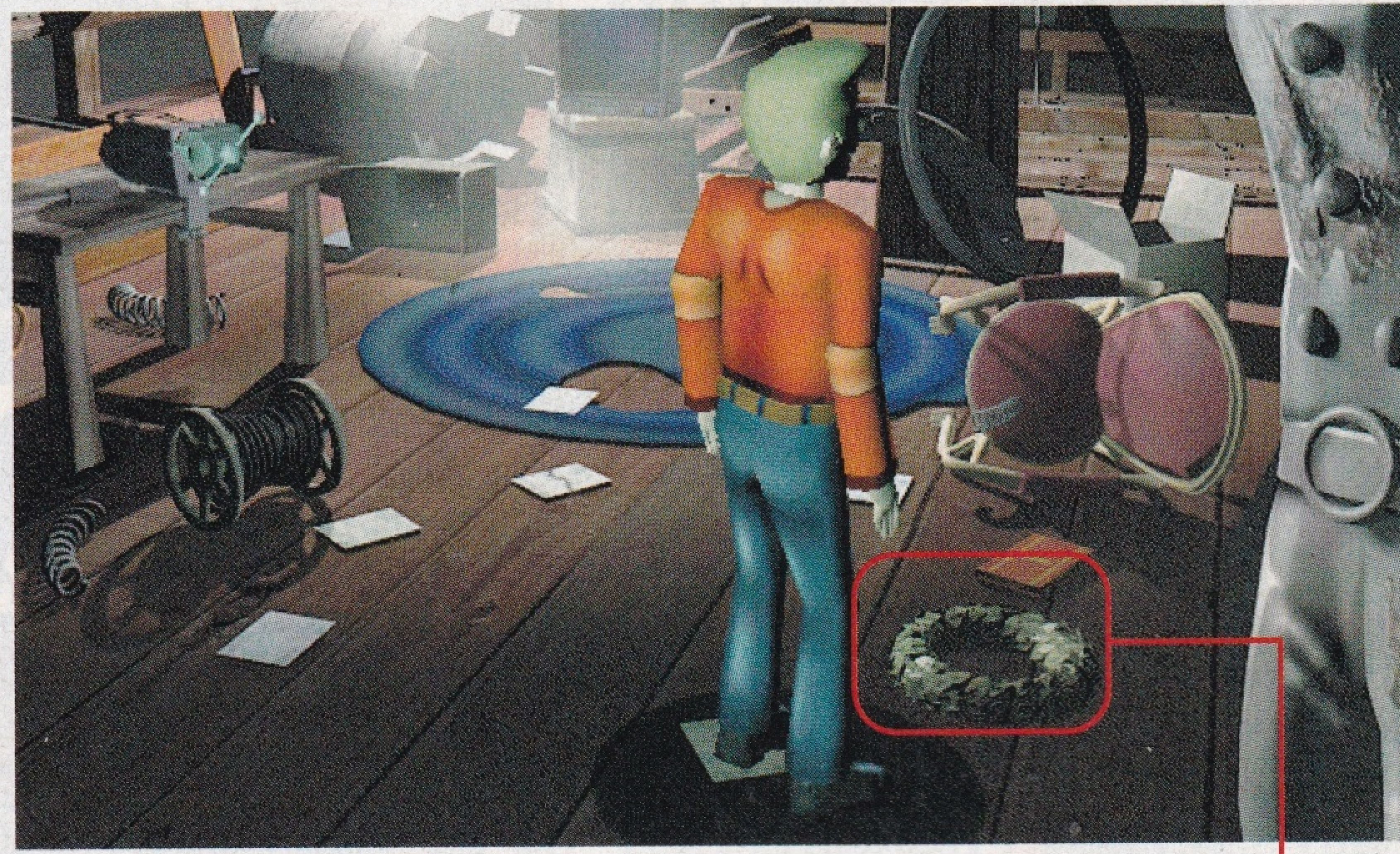
22 Patrzymy na maszynę, rozmawiamy. Oglądamy i próbujemy zabrać leki. W więzieniu pokazujemy przepustkę.



23 W celi rozmawiamy z Santusowem. Bierzemy kubek i wychodzimy na korytarz przed celę. Rozmawiamy z więźniem zamiatającym podłogi.



24 Polewamy muchę klejem i przyklejamy ją do linijki. Wyjmujemy pilnikiem baterie z aparatu. Wkładamy je do urządzenia i strzelamy muchą w leki. Podnosimy je i pokazujemy więźniowi zamiatającemu podłogi.



25 Idziemy na poddasze teatru i podnosimy listek laurowy z wieńca. Wrzucamy znaleziony listek do kubka. Kubek oddajemy sprzedawcy. Idziemy do biura i oddajemy zaparzony wywar naszemu koledze z pracy.

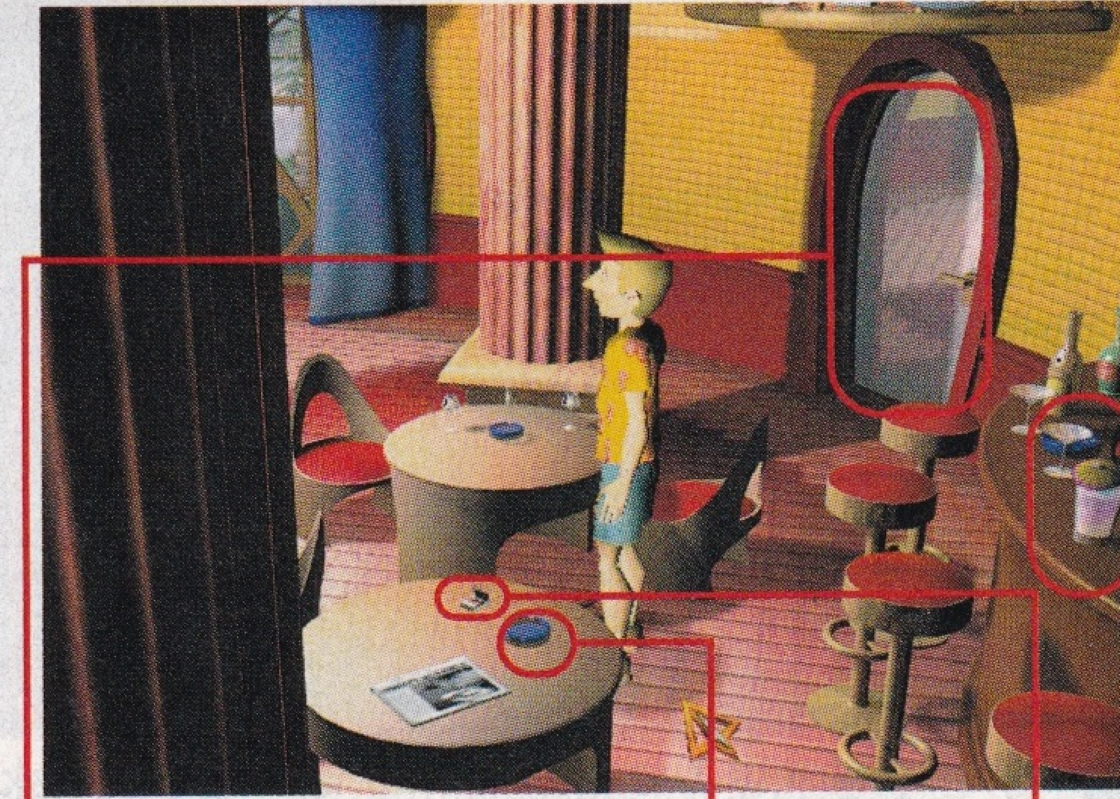
Hawaje 2011



26 Tędy 1 dostajemy się do recepcji. Tu 2 znajdujemy animatorkę i kasyno. Droga na górę 3 prowadzi do pokoju. Zaglądamy do popielniczki 4.

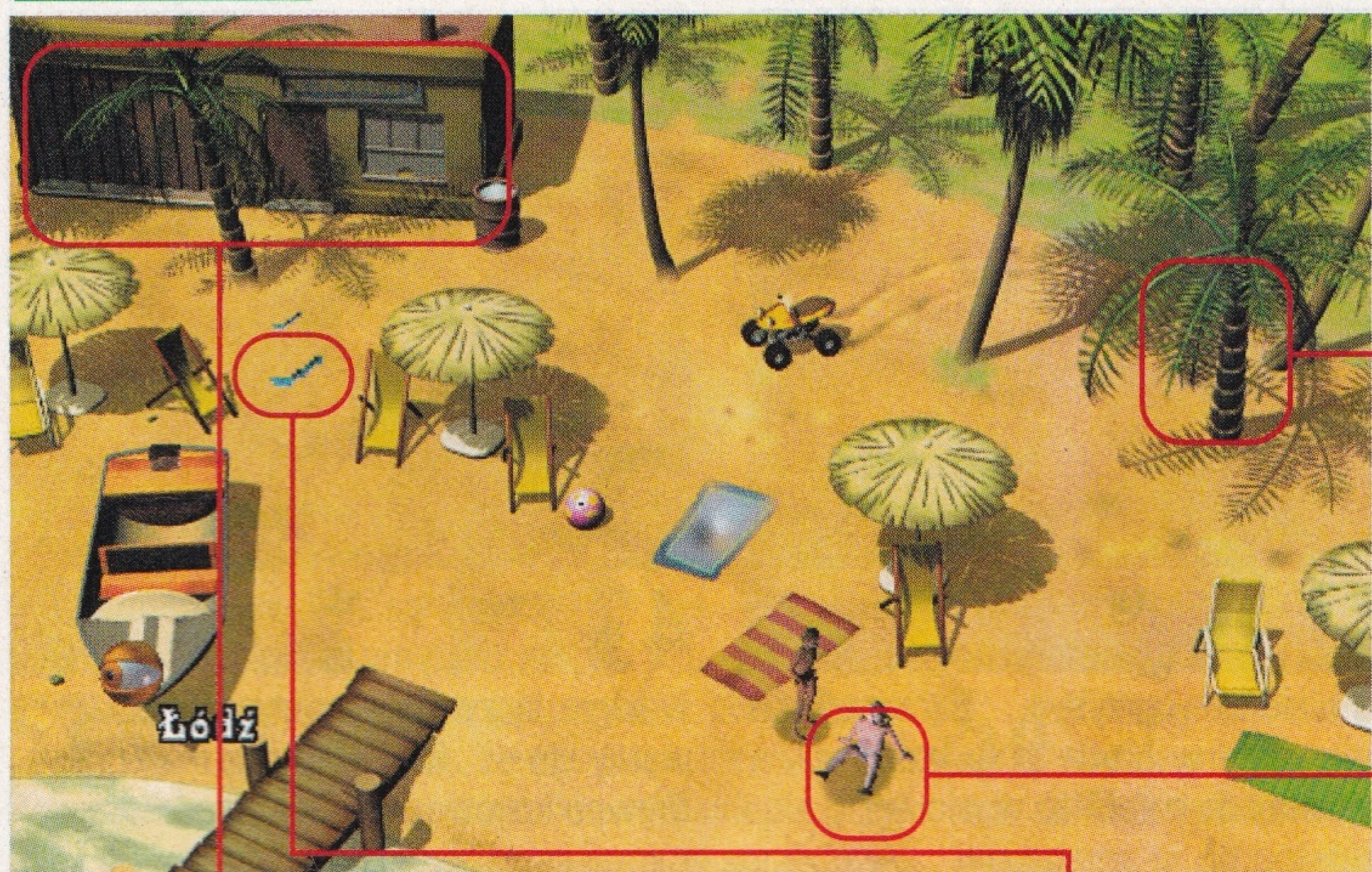


27 Idziemy do recepcji i pytamy o nasz pokój. Zabieramy leki 1, radio 2 i kartkę 3. Klikamy w ekwipunku na radio i wyjmujemy magnes.



28 Zabieramy popielniczkę oraz zapałki. Klikamy na kontuar i rozmawiamy z animatorką. Próbujemy wejść do kasyna. Idziemy na plażę.

Hawaje 2011

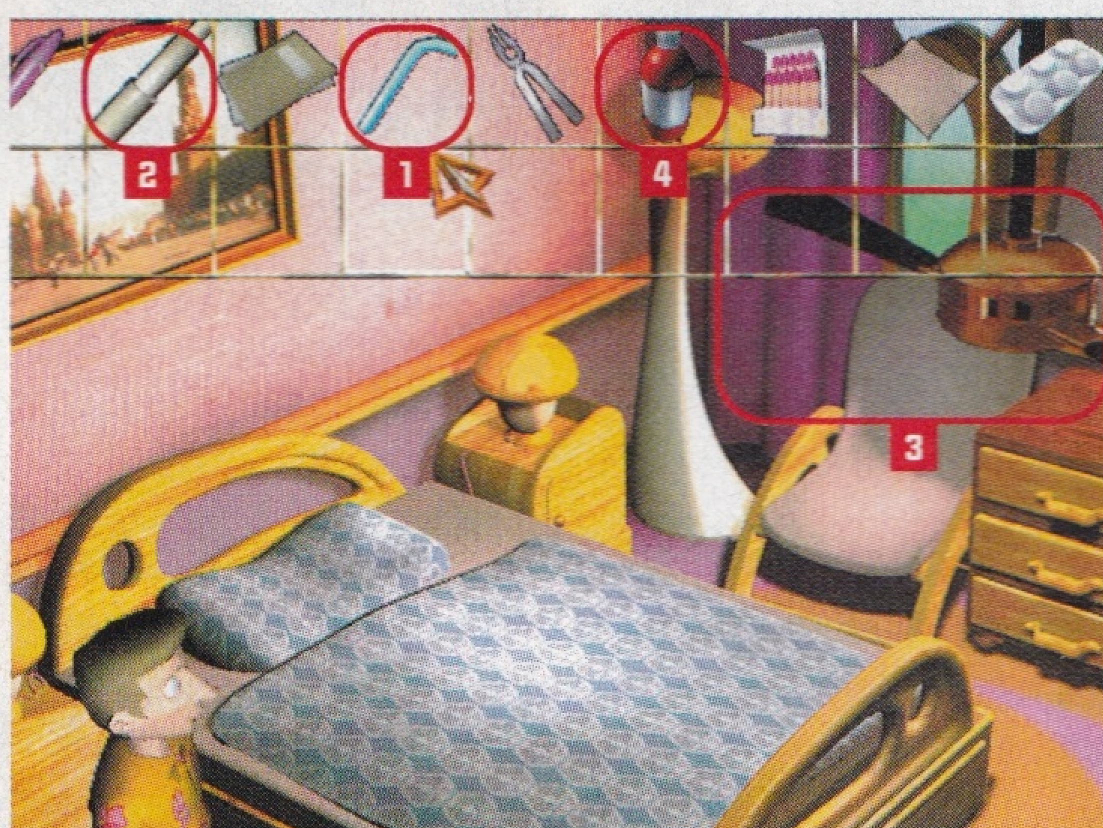




29 Koło wypożyczalni podnosimy rurkę do nurkowania. Na oknie wypożyczalni używamy magnesu. Próbujemy otworzyć skrzynię łodzi kluczem. Zabieramy włókno palmowe. Podchodzimy do szefa.

30 Rozmawiamy z szefem i instruktorem. Owijamy popielniczkę folią aluminiową, wkładamy do niej włókna i podpalamy zapałkami. Całość wrzucamy do łodzi i ponownie rozmawiamy z instruktorem i szefem.





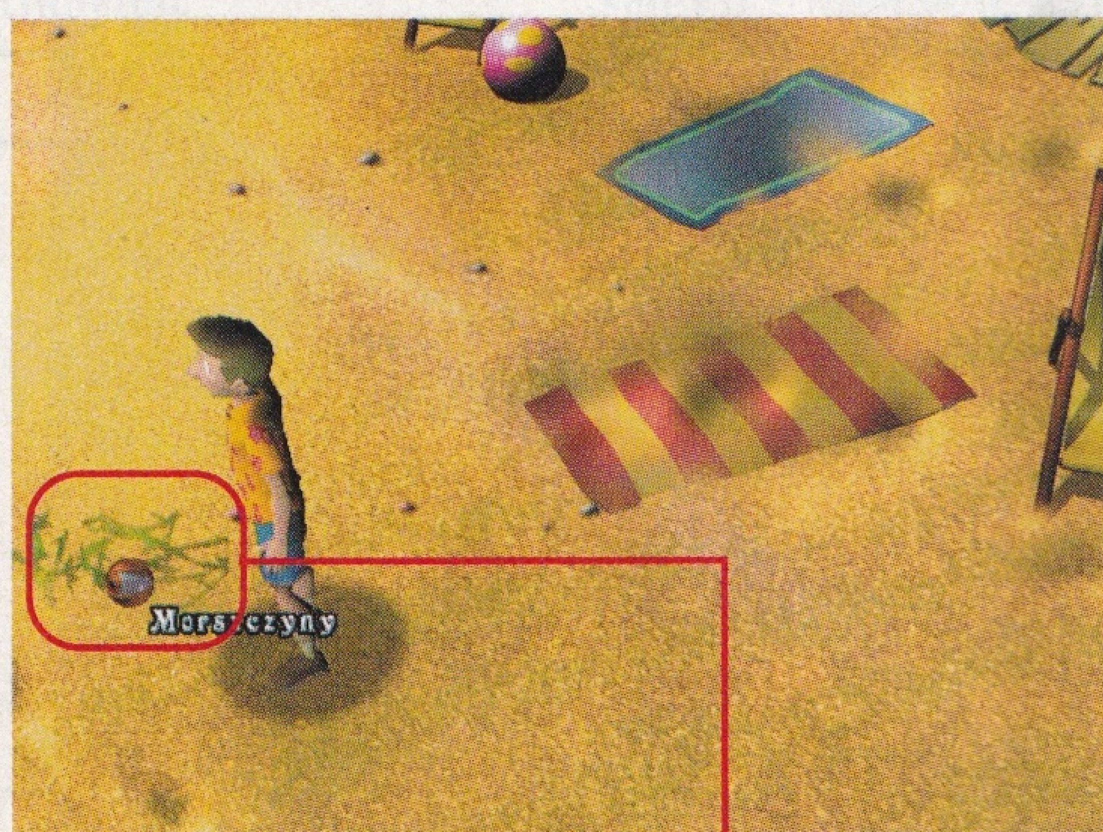


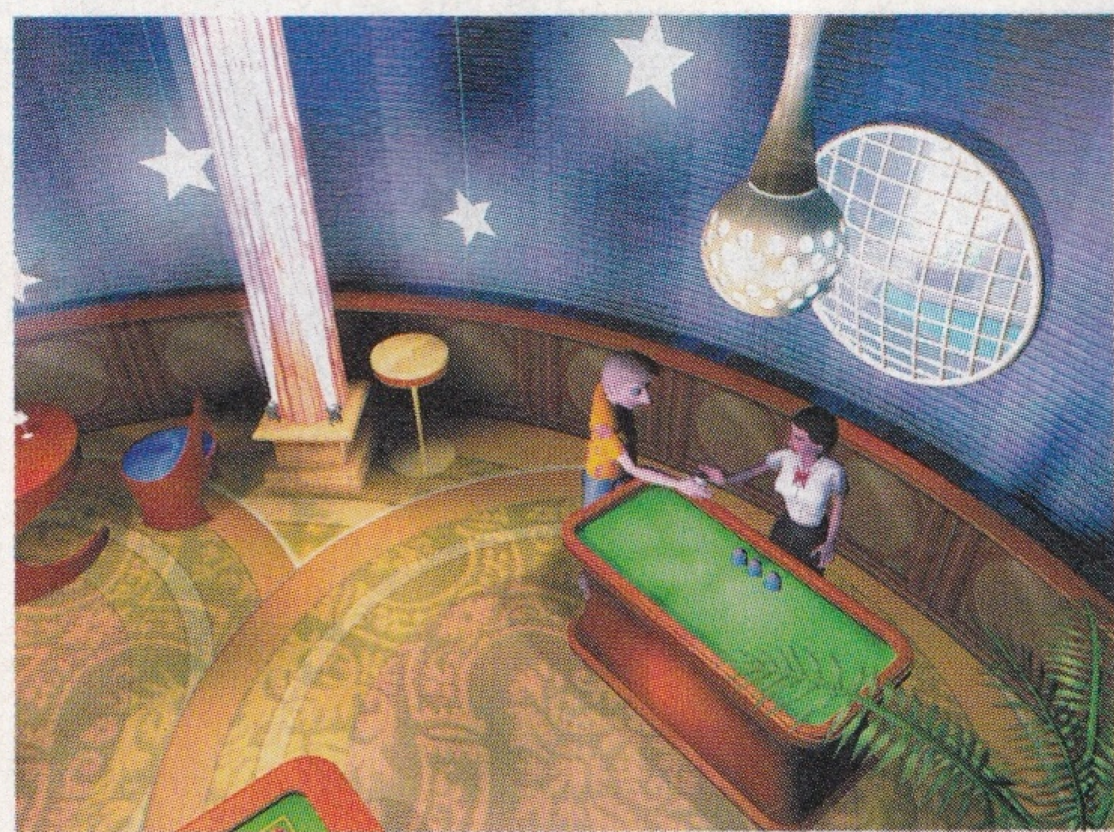
31 Powtarzamy podpalenie. Rozmawiamy z instruktorem, idziemy za nim i gadamy przy łodzi. Używamy kluczyka na skrzyni. Rozmawiamy z szefem.

32 Rozmawiamy z sanitariuszem, dajemy mu narzędzia. Nakładamy rurkę 1 na laskę 2 i podstawiamy pod wentylator 3. Rurkę nakładamy na butlę 4.

33 Używamy butli na szefie. W kasynie bierzemy szklankę i gadamy ze wszystkimi. Po drugiej rozmowie z recepcjonistą dajemy szefowi kartkę papieru.







34 List wręczamy recepcjoniście. W pokoju klikamy na łóżko. Wracamy do pokoju i klikamy na szafkę u góry ekranu. Odłamujemy gałąź i idziemy na plażę.

35 Przeszukujemy morszczyny gałęzią. W pokoju wyjmujemy żetony linką. Gramy w kasynie, wrzucamy tabletki do szklanki i dajemy napój krupierce.

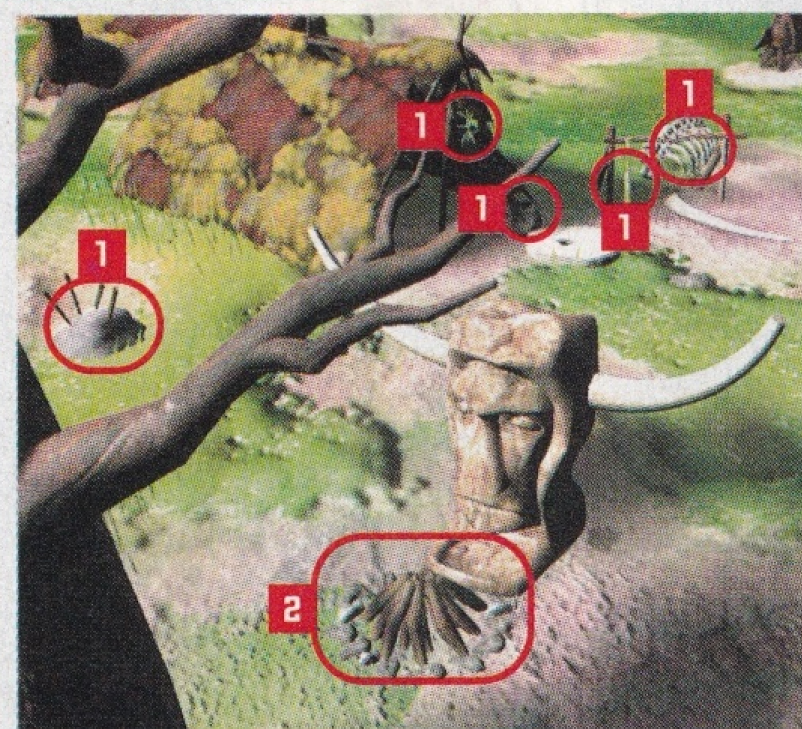
36 Płacimy. Listy dajemy krupierce, wychodzimy przed hotel i wracamy. Wypisujemy długopisem kartkę z pokoju. Nakaz w dokumentach dajemy szefowi.

Paryż 2011



37 Wręczamy nakaz człowiekowi pilnującemu więzienia. W teatrze Santusow prosi nas o herbatę, idziemy więc do sprzedawcy i rozmawiamy z nim. Potem dajemy herbatę profesorowi i rozmawiamy z nim. Schodzimy do kanałów. Idziemy do skrzynki telefonicznej i używamy na niej kombinerek. Bierzemy generator i wręczamy go Santusowowi.

Prehistoria

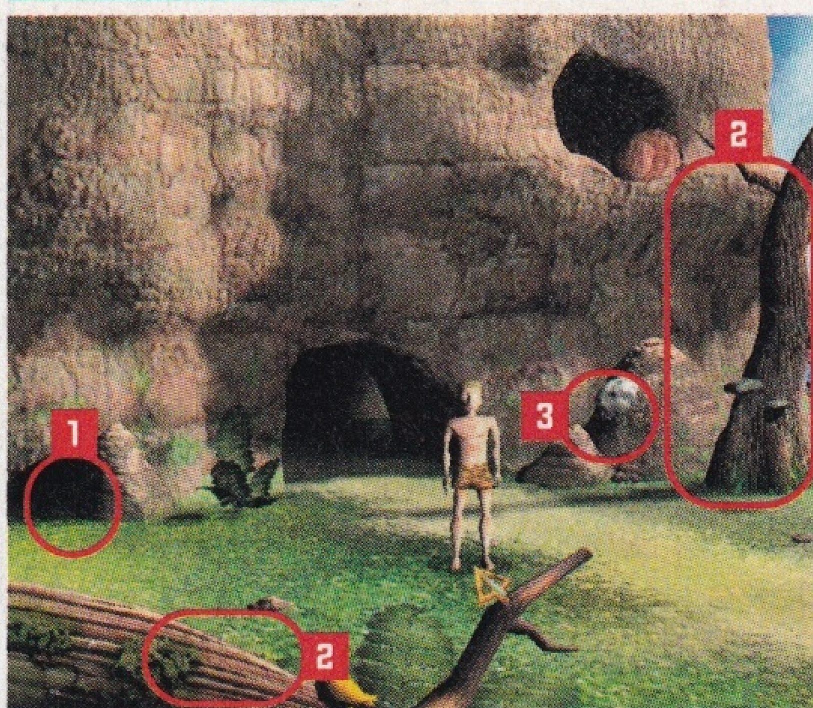


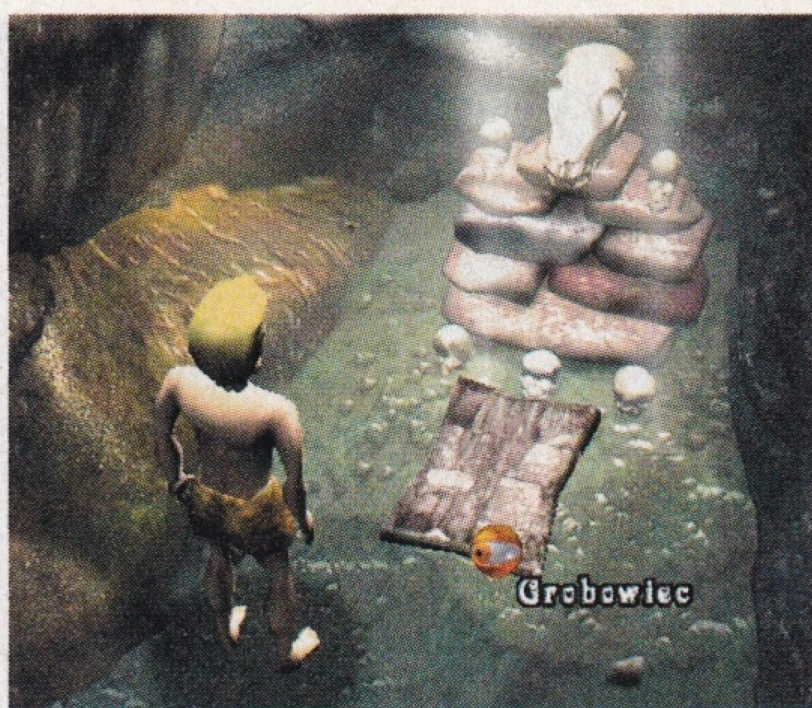


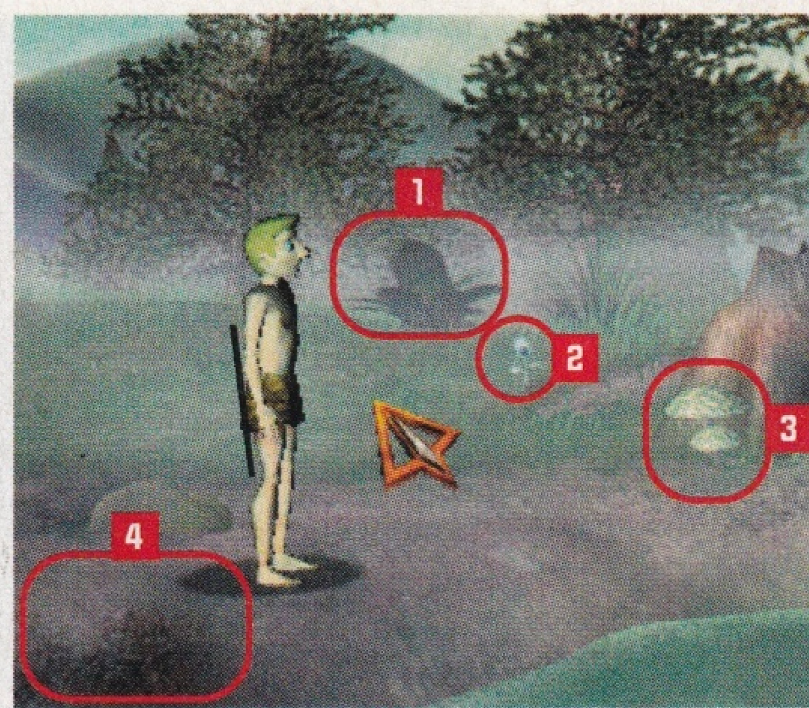
38 Bierzemy wszystko, co tylko się daje 1. Potem patrzymy na palenisko 2 i próbujemy porozmawiać z wodzem wioski. Idziemy do szamana.

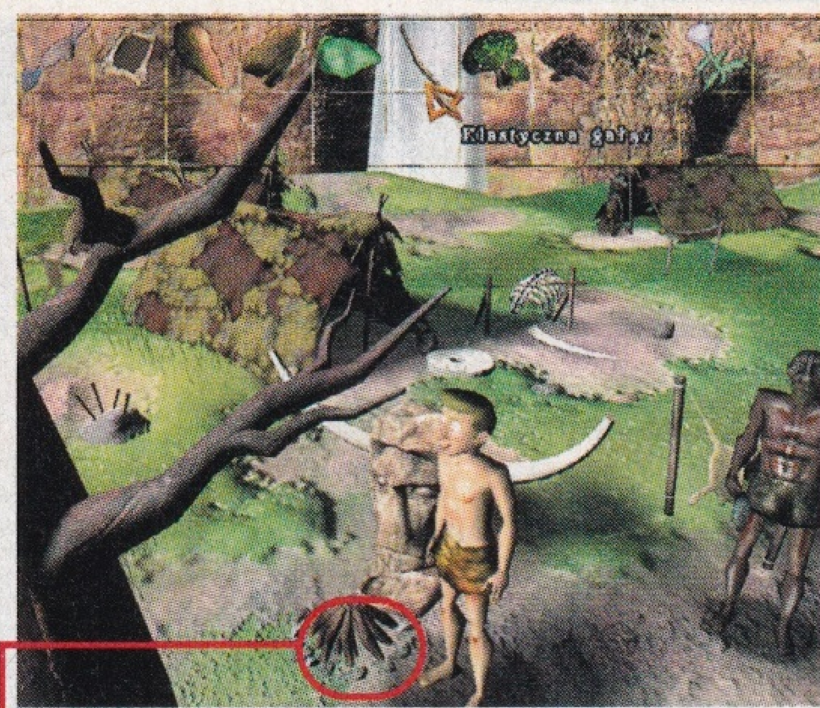
39 Gdy szaman wypowiada słowo, wskazujemy odpowiedni symbol: PAKVA 1, HUN 2, AHVARA 3, KERKATO 4, GARI 5, KANUSZ 6, ZAIBRU 7.

Prehistoria









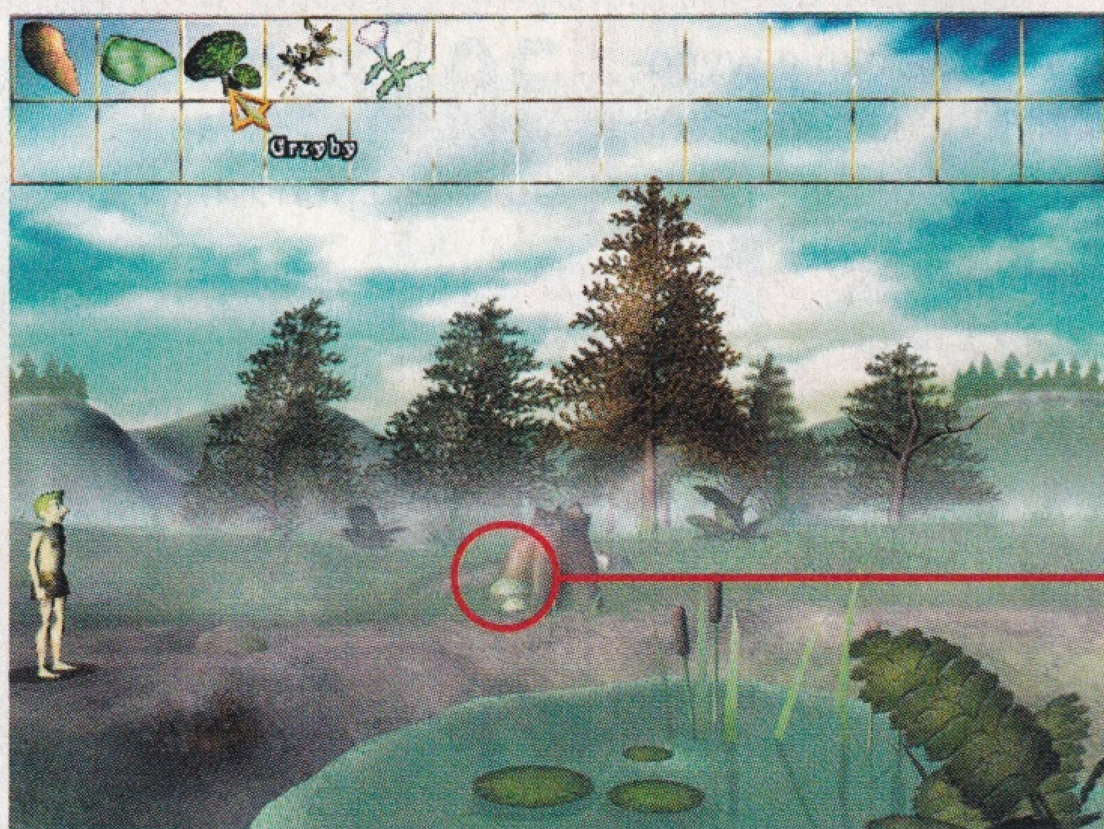
40 Patrzymy na chatkę, rozmawiamy z szamanem i wodzem. Używamy kija tu 1, wracamy do wioski i bierzemy kij. W otworze używamy kija na głazie. Patrzymy na drzewa 2 i ul 3.

41 Wchodzimy do jaskini i patrzymy na grobowiec. Wracamy do wo-dza i rozmawiamy o grobie i siekierce. Następnie przyglądamy się palenisku i wychodzimy z wioski w lewo.

42 Odłamujemy gałąź 1 i używamy w tym miejscu kości, zbieramy bieluń 2 i grzyby 3. Złączone kości zanurzamy w błocie przy jeziorku 4. Wracamy do paleniska w wiosce.

43 Łączymy gałąź z rzemykiem i kijem, drążymy kamieniem dziurkę w korze, łączymy ją z przyrządem. Używamy go, kładziemy na palenisku drewno i znów używamy urządzenia.







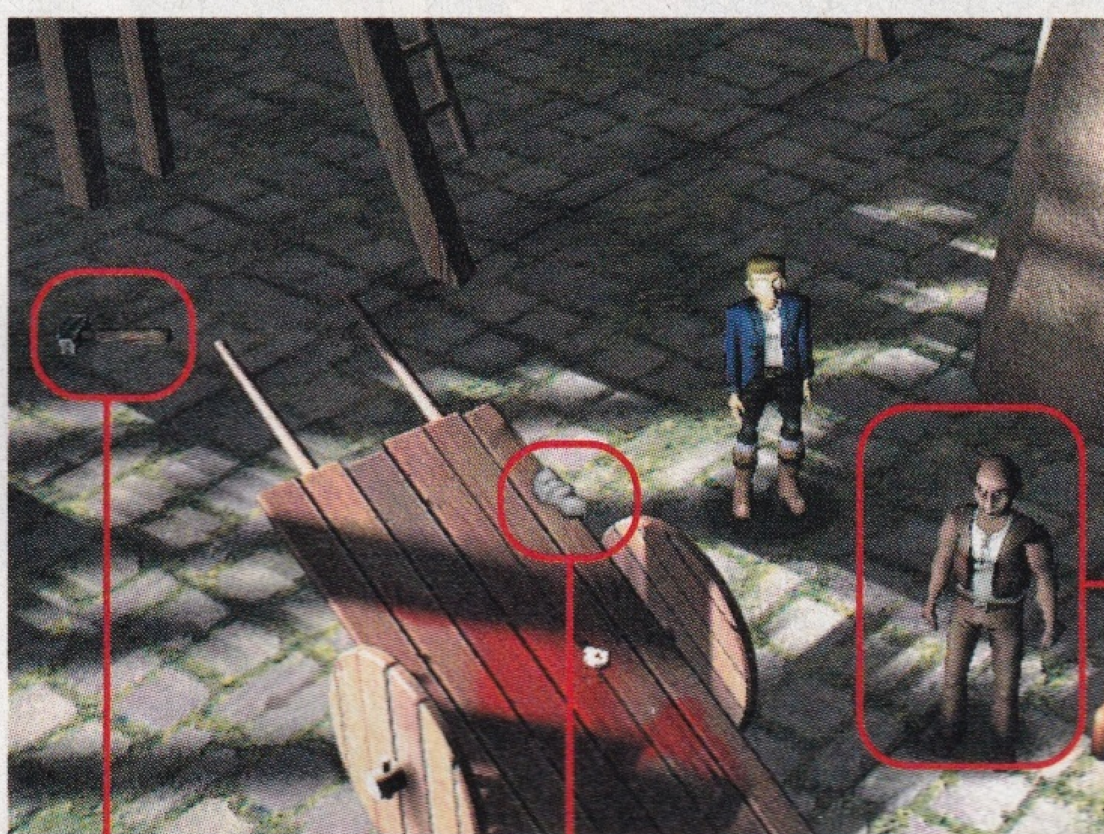
44 Rozmawiamy z wodzem, idziemy do szamana i dajemy mu siekierkę. W ekwipunku używamy ostrego kamienia na tabliczce z błota i kości i dajemy ją szamanowi. Idziemy do paleniska, kładziemy na nim tabliczkę i jeszcze raz dajemy ją szamanowi.

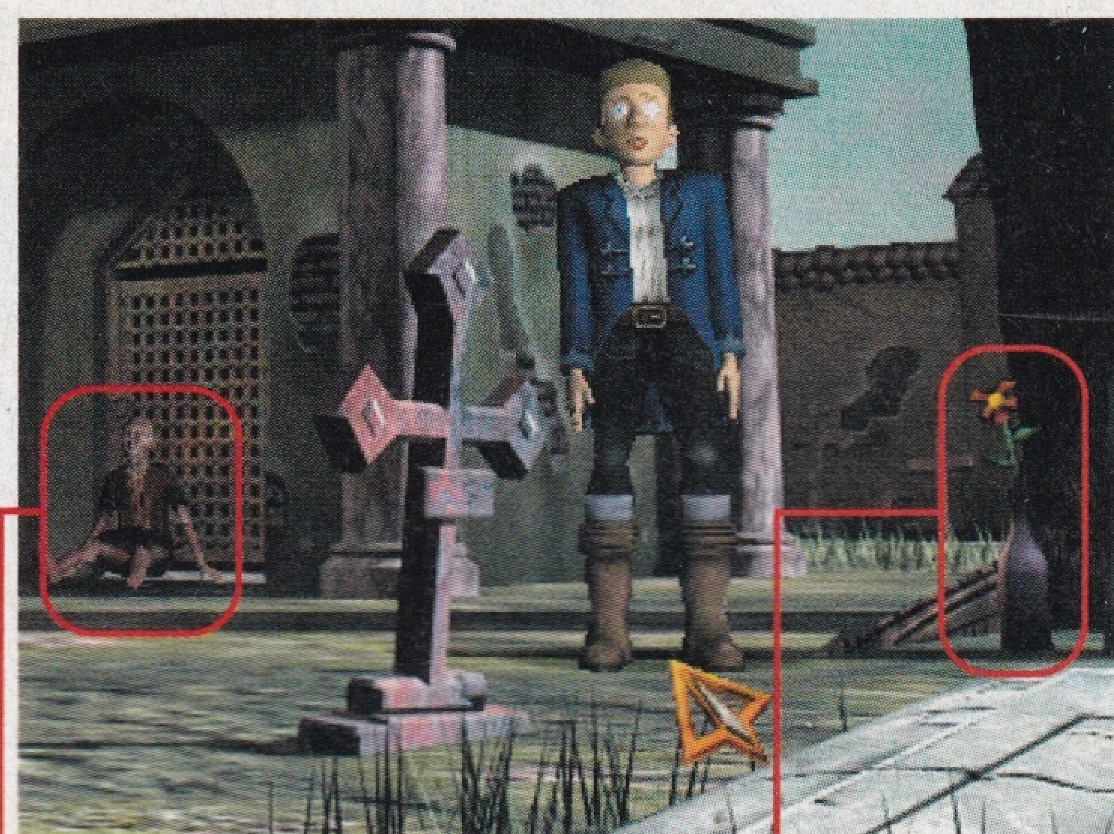
45 Wrzucamy do jeziorka grzyb i powtarzamy czynność dwukrotnie, zbierając grzyby spod pnia. Dajemy szamanowi rybę. Podpalamy mech przy palenisku i używamy go na ulu. Bierzemy miód i rozmawiamy z szamanem. Kładziemy siekierkę w grobowcu.

46 Rozmawiamy z szamanem. Zabieramy posążek z jego chaty i wracamy do jaskini. Wrzucamy do dzbana 1 miód 2 bieluń 3 i zioła 4 i dajemy go szamanowi. Problemy z grą rozwiązuje sztuczka opisana w ramce. **Korzystamy z tajnych kodów** na stronie 62.

Paryż 1791







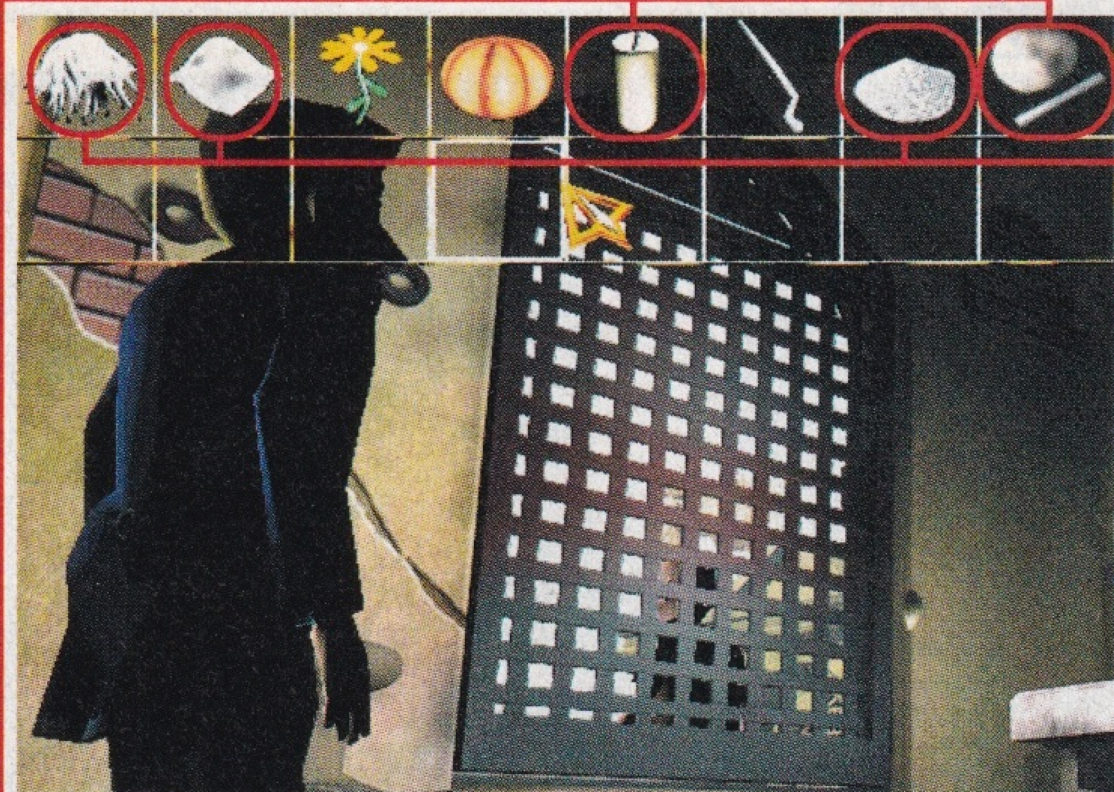
47 Na ulicy rozmawiamy z żołnierzami. Wychodzimy z ulicy w lewą stronę i na mapie wybieramy plac. Przy gilotynie zabieramy leżącą perukę i idziemy w stronę człowieka.

48 Bierzemy młot i szmatę. Rozmawiamy z mężczyzną i wychodzimy z placu. Na mapie pojawia się cmentarz, ale najpierw idziemy na ulicę i rozmawiamy z żołnierzami.

49 Bierzemy butelkę z kwiatem, klikamy na nią i dajemy kwiat trędowatemu. W sklepie rozmawiamy ze sprzedawcą. Koło mężczyzny na placu podmieniamy pustą butelkę na koniak.





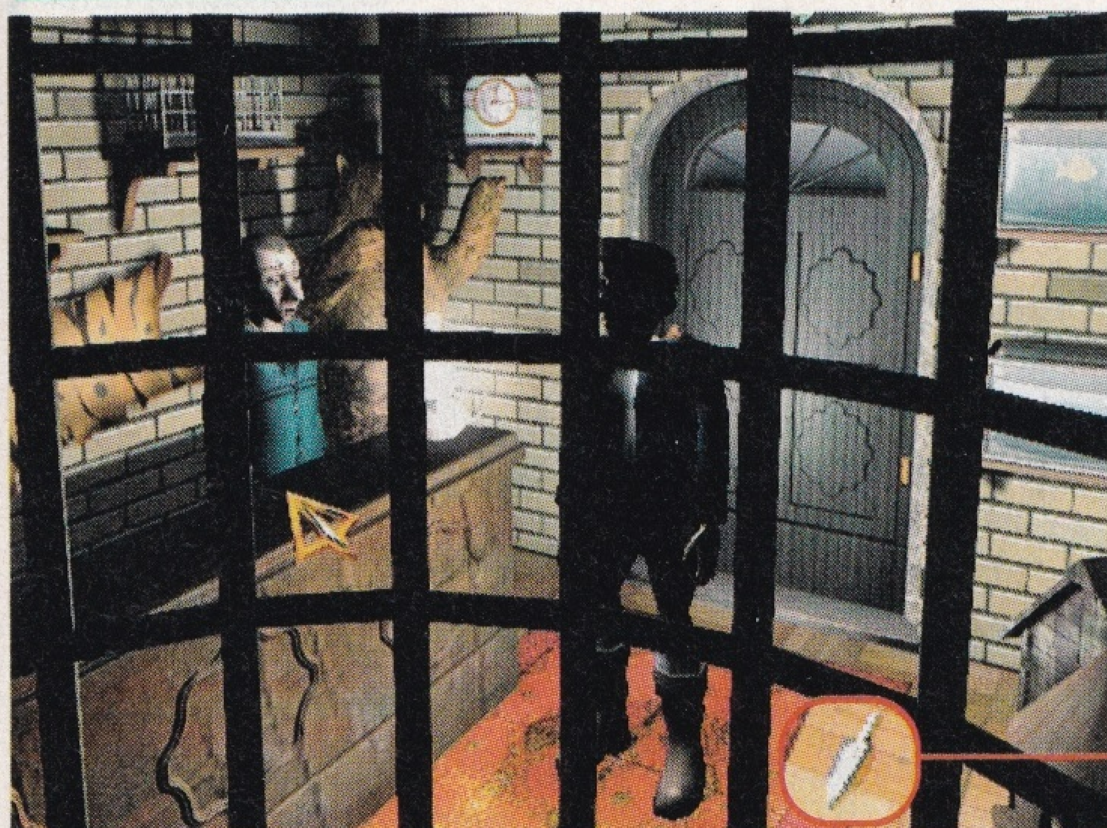


50 Bierzemy dynię i rozmawiamy z wartownikiem. Dajemy mu butelkę i wchodzimy do składu. Wychodzimy, obszukujemy wartownika i zaglądamy przez okno. Jeszcze raz wchodzimy do składu.

51 Rozmawiamy z urzędnikiem, następnie bierzemy świecę. Wracamy na cmentarz, gdzie przyglądamy się krypcie, przy której siedzi trędowaty. Używamy na krypcie młota i już jesteśmy w środku.

52 Drążymy dynię bagnetem. Zapalamy krzesiwem świecę i wkładamy do dyni, którą kładziemy za trędowatym. Proch w peruce zawijamy w szmatę i kładziemy na dyni. Na zewnątrz bierzemy medal.

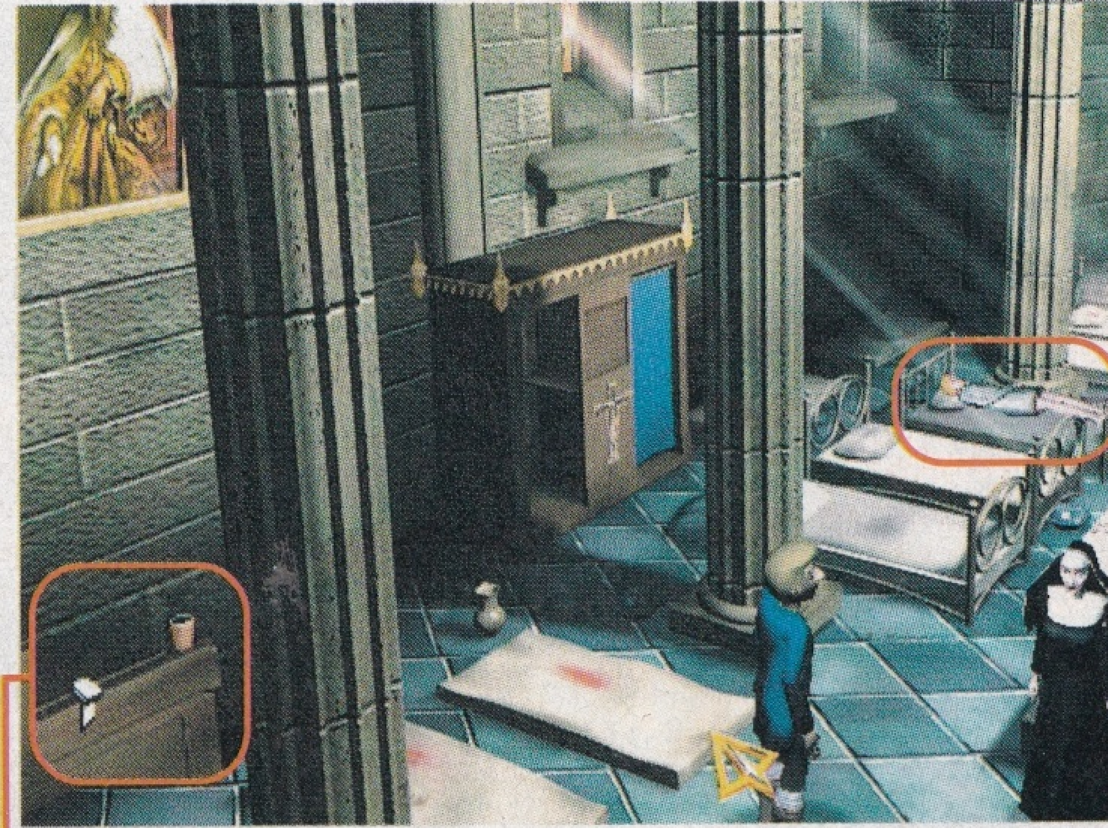
Paryż 1791



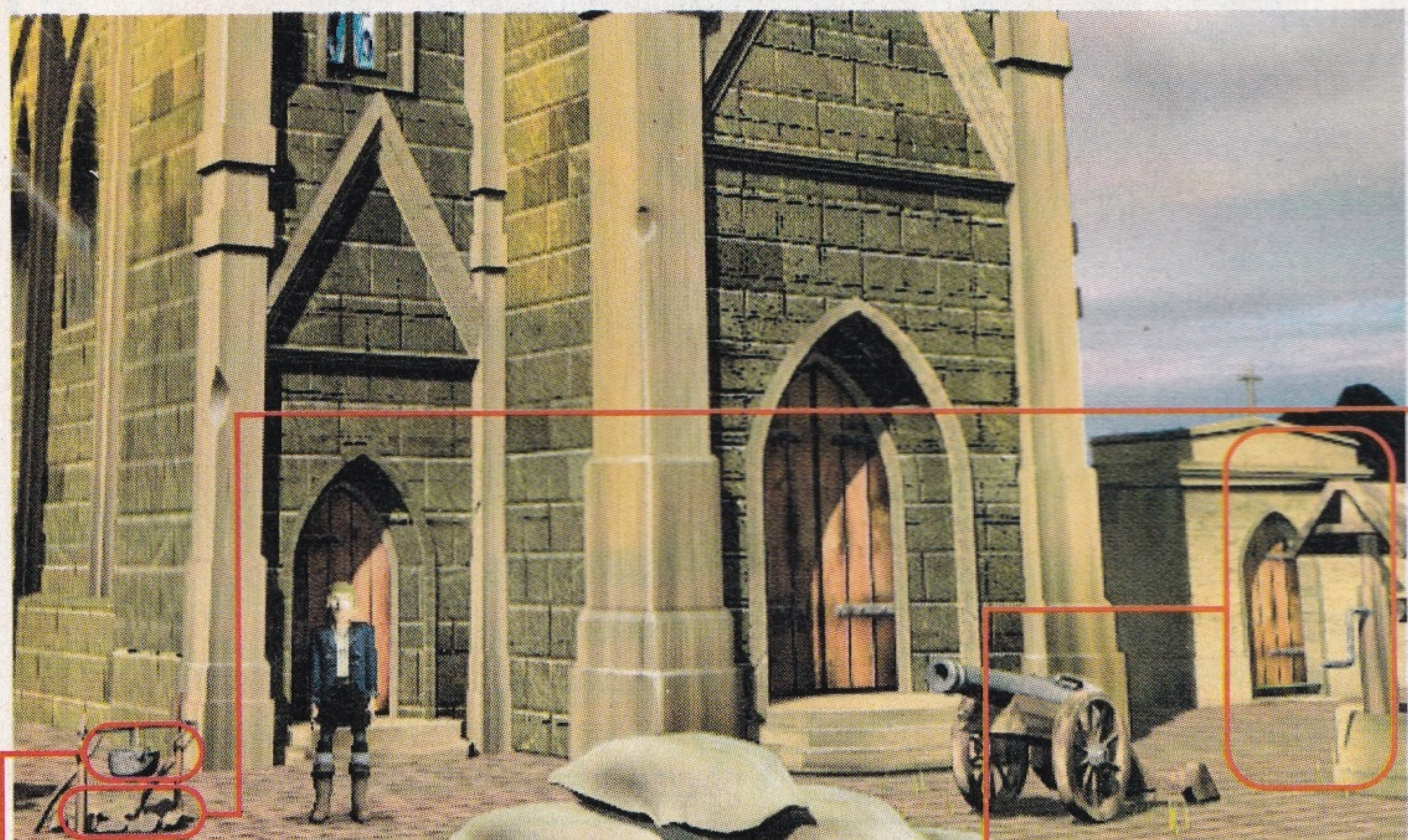
53 Odbieramy na placu pieniądze i próbujemy przekupić urzędnika ze składu królewskiego. Rozmawiamy z nim i z wartownikiem. W sklepie przy ulicy podnosimy pióro, rozmawiamy ze sprzedawcą i dajemy mu pieniądze.



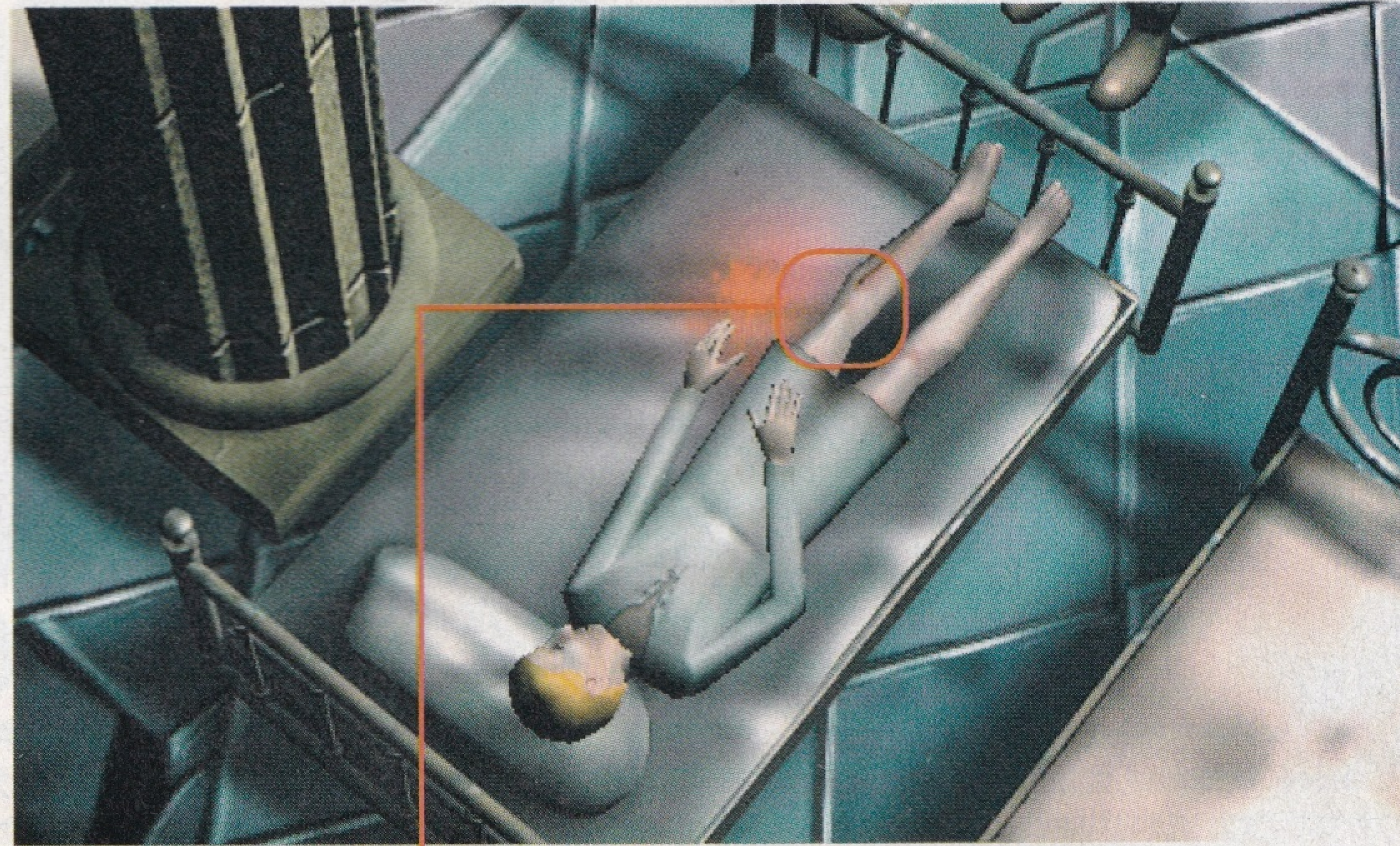
54 Idziemy do składu. Bierzemy kartkę, ostrzymy bagnetem pióro i moczymy je w kałamarzu. Piszemy piórem wiadomość na papierze, przywiązujemy ją do gołębia i wysyłamy go przed skład do środka. Rozmawiamy z urzędnikiem.



55 Tytoń dajemy żołnierzom spotkanym na ulicy. Idziemy do kościoła i wchodzimy do środka. Bierzemy bandaże i garnek. Rozmawiamy z zakonnicą i dajemy jej kwiat. Podchodzimy do chorego i próbujemy z nim porozmawiać.



56 Na zewnątrz nabieramy do garnka wody ze studni i wlewamy ją do kociołka. Ponownie nabieramy wody. Podpalamy krzesiwem palenisko. Zanurzamy we wrzątku bagnet i wracamy do kościoła pomóc choremu.

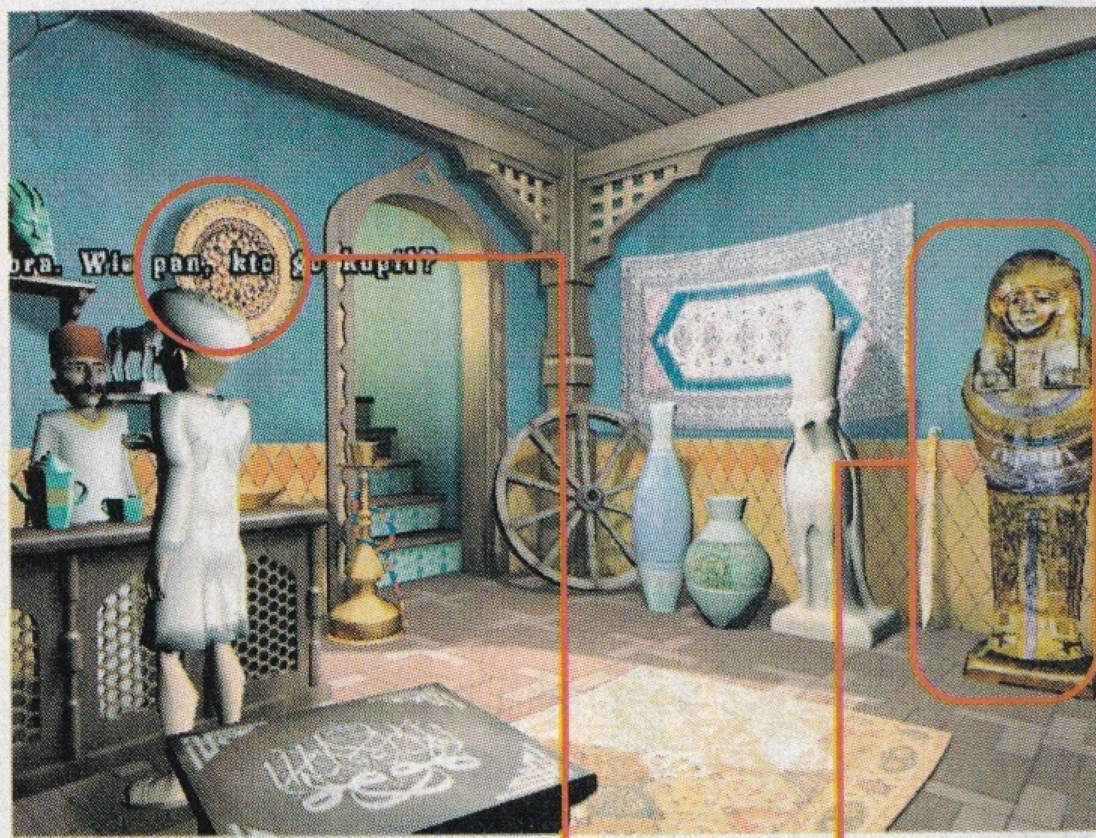


57 Rozcinamy ranę bagnetem i bandażujemy nogę. Polewamy chorego zimną wodą ze studni i rozmawiamy z nim. Idziemy pod dom kolekcjonera. Pukamy do drzwi posesji i pokazujemy znalezione medale.

Egipt 1791



58 Podnosimy zgniłe owoce. Zaglądamy na stragan 1 i zabieramy leżący obok liść palmy 2. Następnie wchodzimy do sklepu 3.



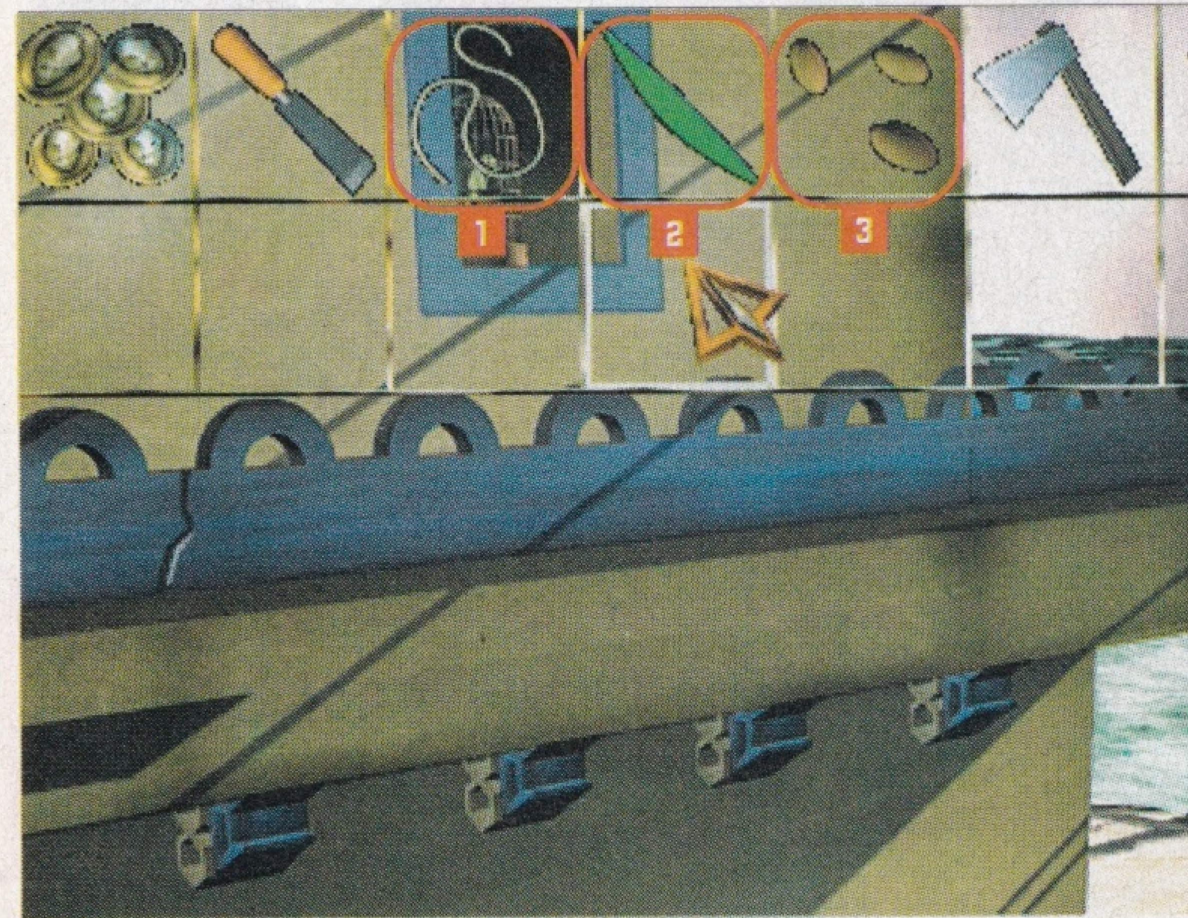
59 Patrzymy na talerz i sarkofag. Rozmawiamy ze sprzedawcą i wychodzimy. Podnosimy skorupę na rogu i patrzymy na papugę.



60 Skorupą rozcinamy stragan i zaglądamy trzykrotnie do szpary. W sklepie otwieramy dłutem sarkofag. Czytamy obwieszczenie na rogu sklepu.

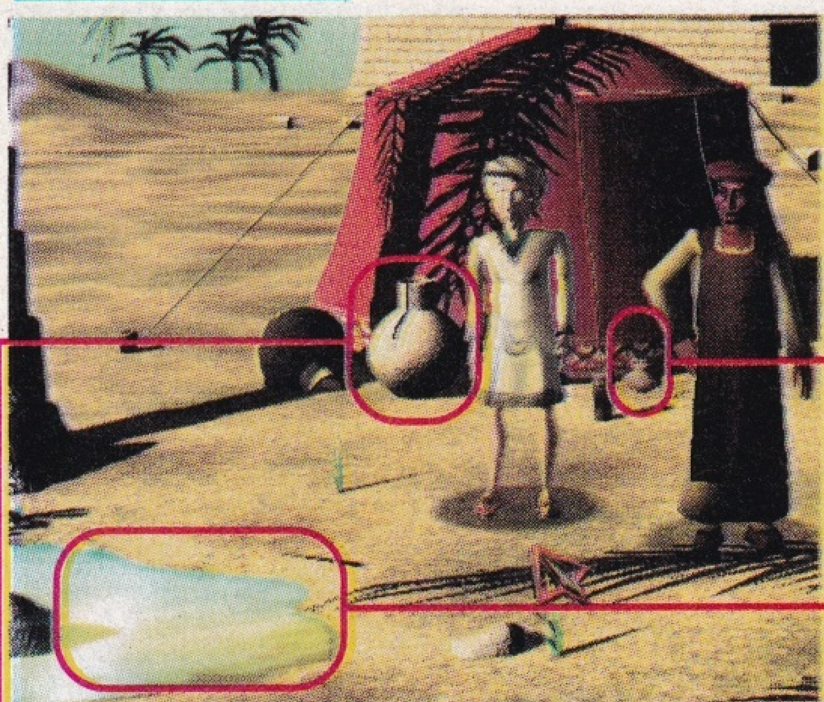


61 Oglądamy rozbitą beczkę 1 i rozdłubujemy dłutem ścianę 2. Dłutem szlifujemy również kij 3 i osadzamy na nim ostrze. Bandażem polerujemy lusterko i oślepiamy nim sępa. Zabieramy laleczkę 4 i przyczepiamy do niej cenę. Wracamy przed sklep.

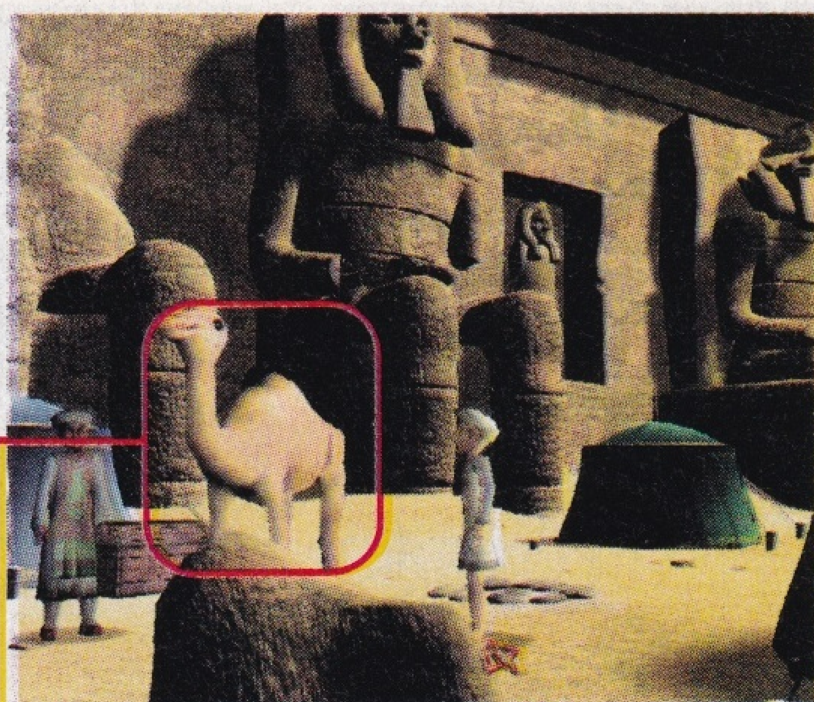


62 Robimy dmuchawkę z nici 1 i liścia 2 i ładujemy ją ziarnami 3. Rozmawiamy z Irmą i strzelamy do papugi. Wychodzimy do mapy i wracamy przed sklep. Wchodzimy do środka i kładziemy lalkę z ceną na ladzie. Wychodzimy ze sklepu i wracamy. Rozmawiamy ze sprzedawcą.

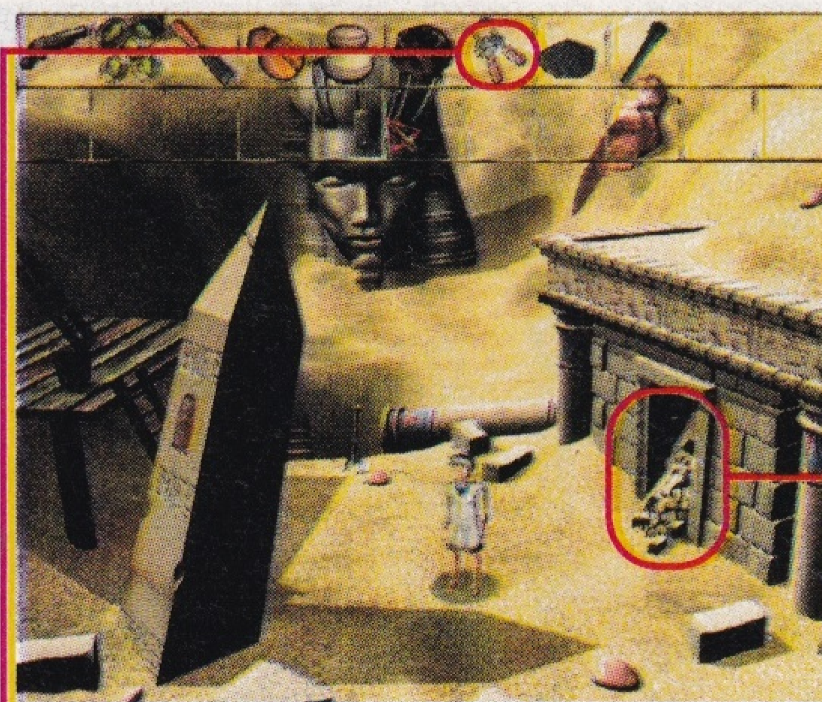
Egipt 1791



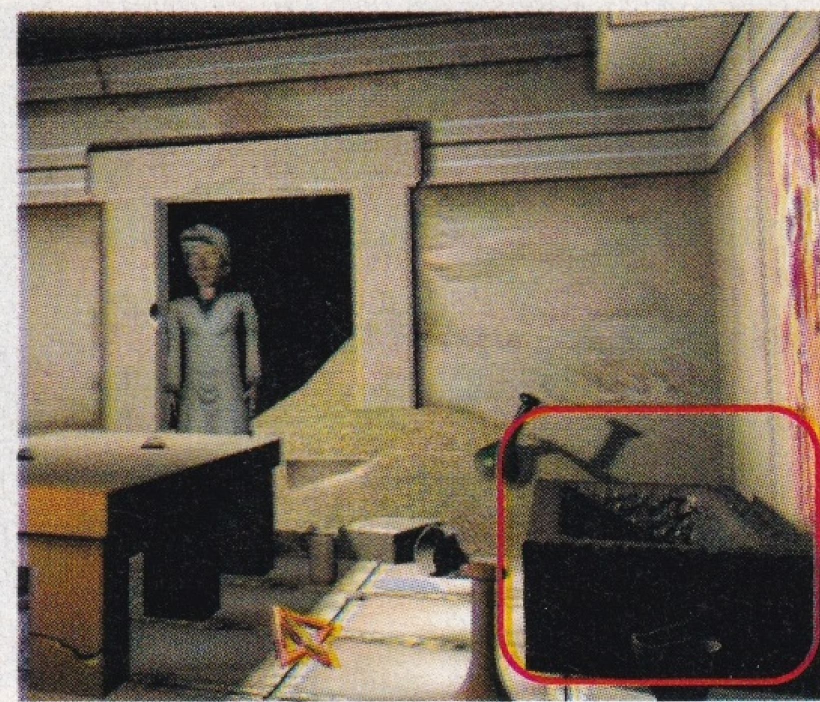
63 Moczymy tynk w kałuży, zabieramy dzbanek i patrzymy na naczynie. Rozmawiamy z Arabem. Potem próbujemy przejść przez drzwi w ruinach. W obozie znów rozmawiamy.



64 Oglądamy wielbłąda i dwa razy gadamy. Na targu łapiemy osy garnkiem i używamy. Otwieramy skrzynię siekierą. Bierzemy wszystko. Moczymy szmatę w naczyniu w obozie.

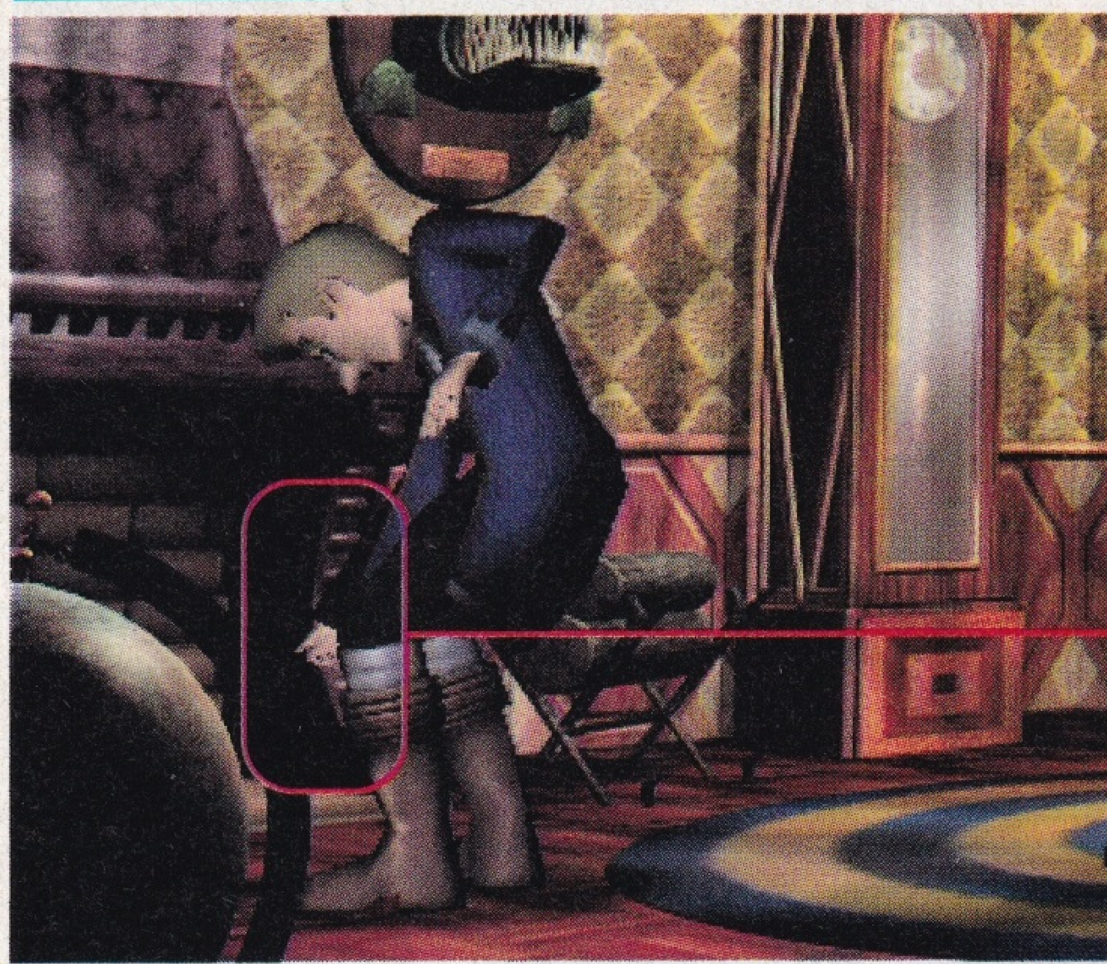


65 Używając dłuta, wyjmujemy z pistoletu krzemień i wkładamy go do krzesiwa. Do naczynia wrzucamy proch, glinę i lont. Podkładamy bombę, podpalamy lont i próbujemy wejść.



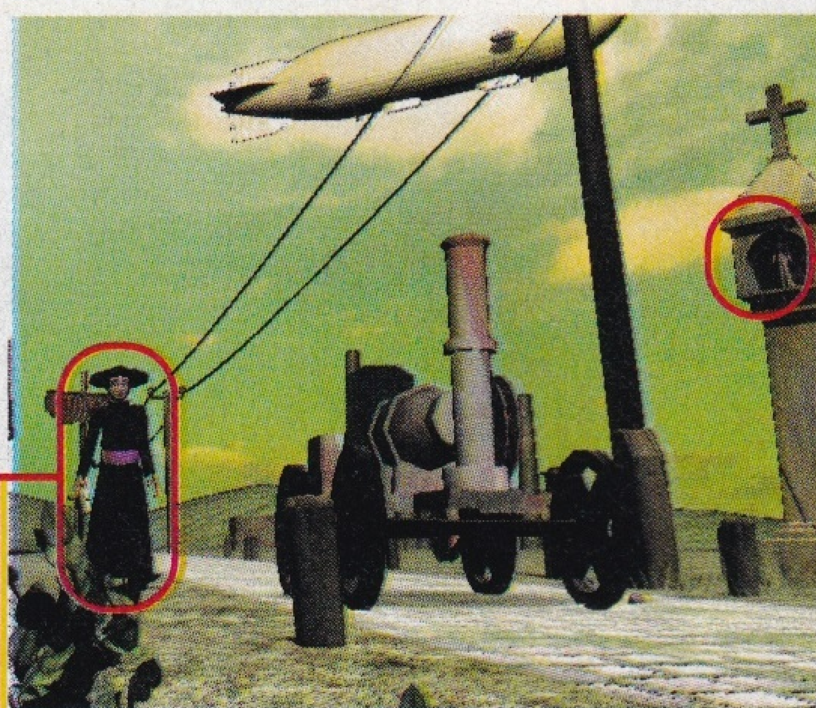
66 Kupujemy lampę w sklepie i zapalamy krzesiwem. W ruinach świecimy na wejście. Oglądamy grobowiec. Przekładamy krzemień z krzesiwa do pistoletu i używamy go na wyjściu.

Paryż 1791

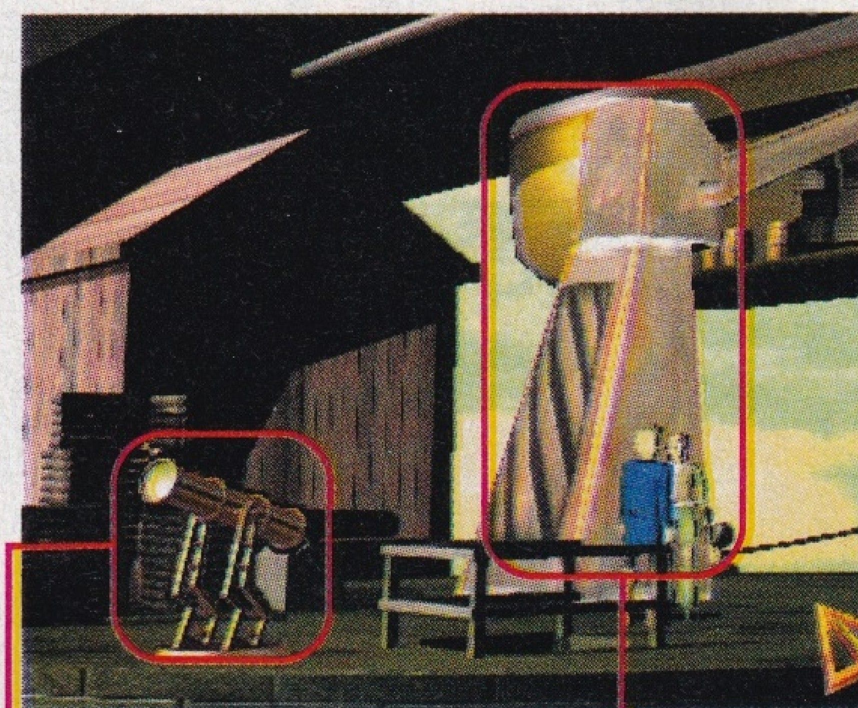


67 W piwnicy próbujemy włożyć ogniwo do naszego wehikułu i patrzymy na wina. Podnosimy pogrzebacz, idziemy w prawo. Bierzemy winogrona, wkładamy je do dzbana, ugniatamy pogrzebaczem i wlewamy uzyskaną ciecz do ogniwa. Tak przygotowane ogniwo montujemy w wehikule czasu.

Paryż 1996

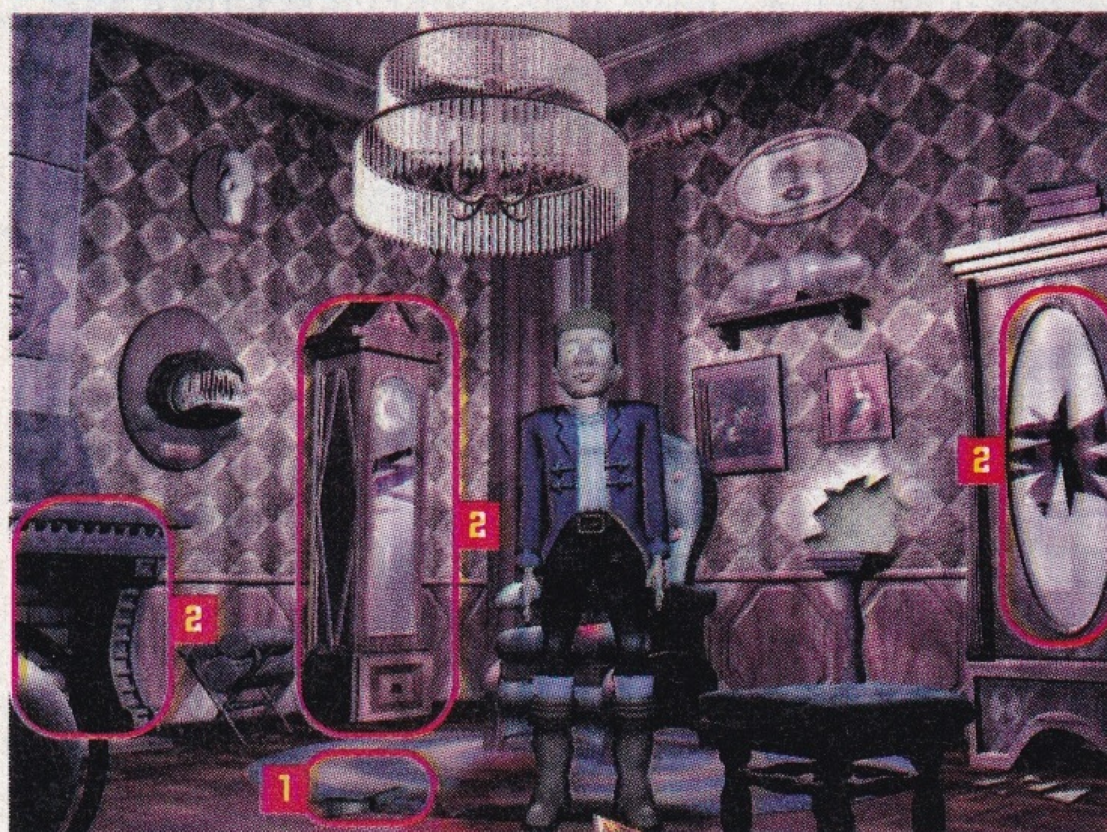


68 Patrzymy na sterowiec i figurę. Rozmawiamy dwa razy. Na wieży rozmawiamy. Przełączamy wajchę, zaglądamy dwukrotnie do beczek.



69 Uruchamiamy dźwig. Śrubokrętem wyjmujemy soczewkę, łączymy ją z lusterkiem. Używamy na paczce lasera. Wchodzimy do wehikułu.

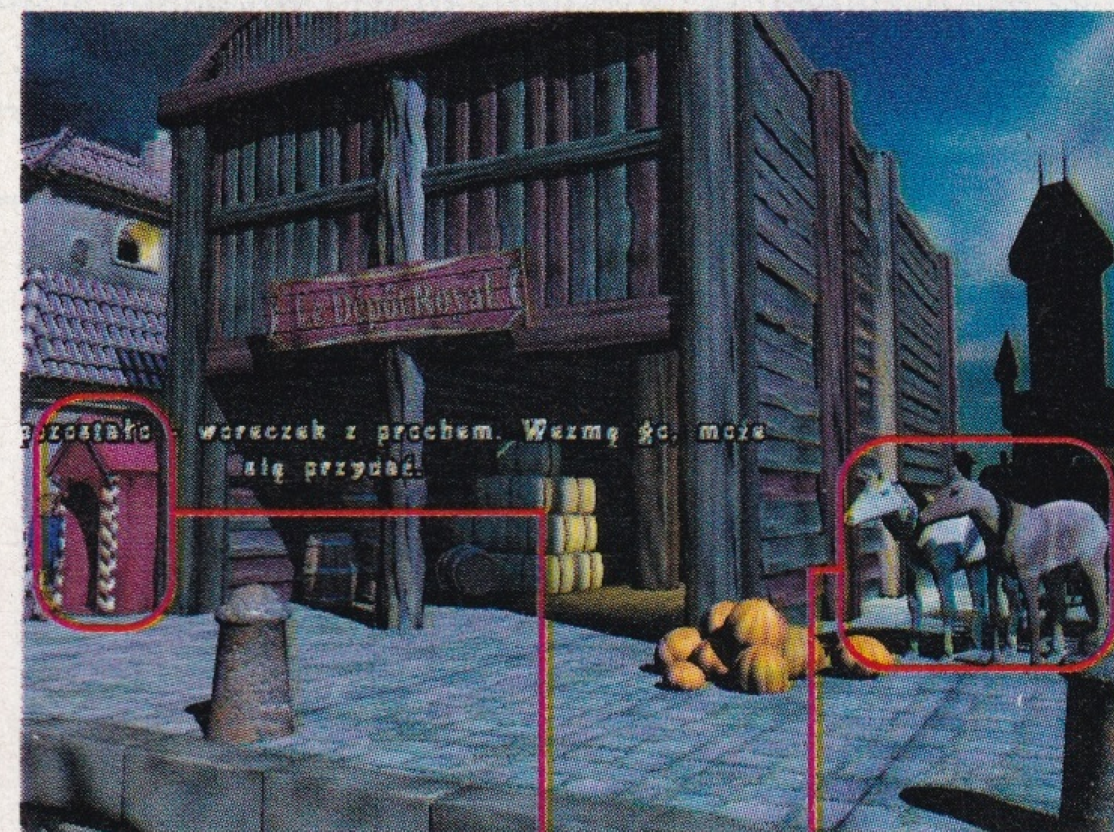
Paryż 1791



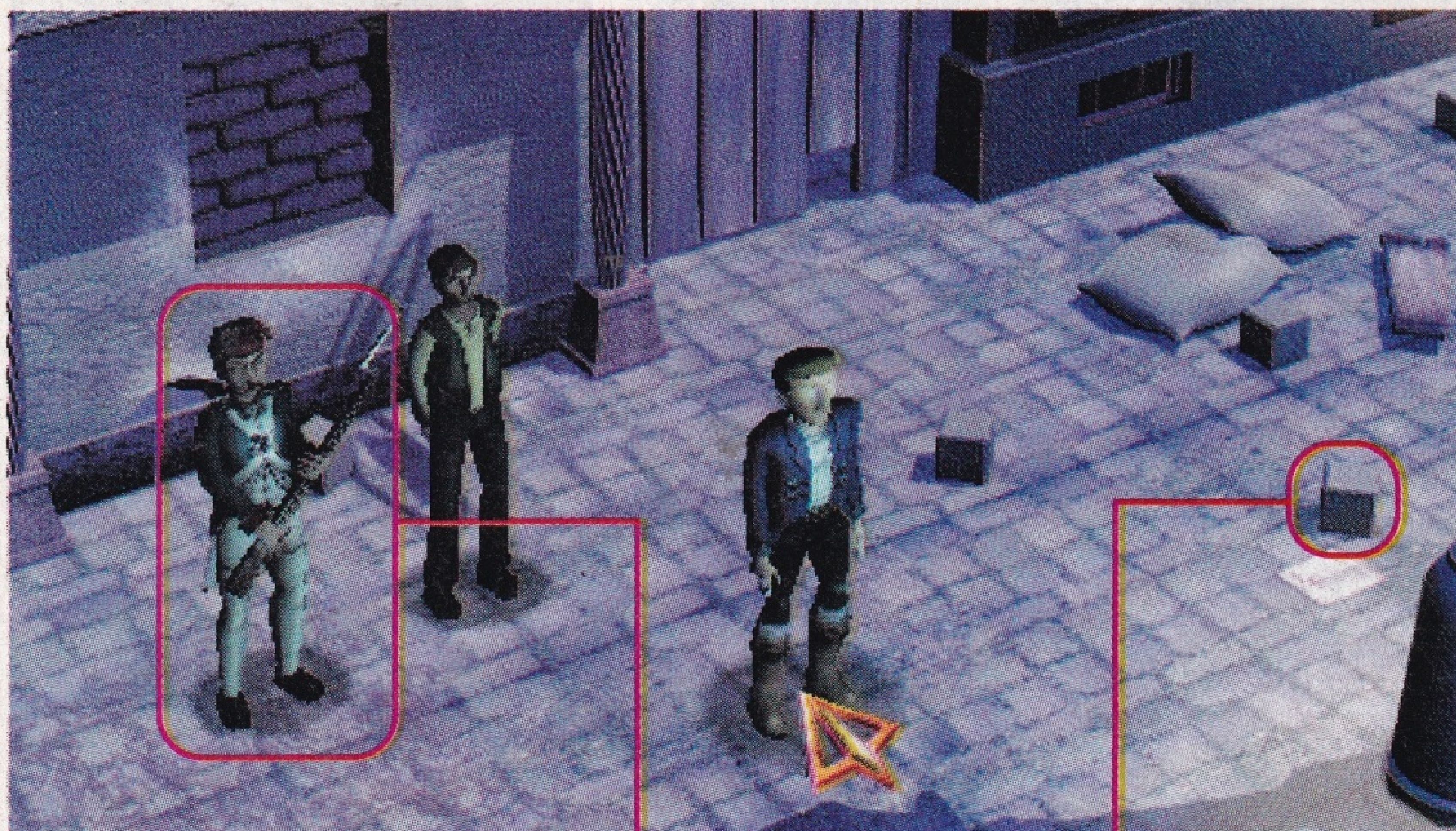
70 Podnosimy pistolet 1, oglądamy wszystko 2. Nakręcamy zegar. Na placu klikamy na drzwi. Bierzemy drąg koło wozu, gadamy z żołnierzem na ulicy.



71 Rozmawiamy z adwokatem. W domu kolekcjonera patrzymy na kominek i rybią głowę. Dajemy adwokatowi pierścień i rozmawiamy z nim.



72 Oglądamy budkę i zaprzęg. Rozmawiamy z oficerem w środku i z adwokatem. Na cmentarzu używamy na grobowcu klina i drąga. Bierzemy biżuterię.



73 Biżuterię dajemy żołnierzowi. Podnosimy formę do kul. Pod kościołem patrzymy na armatę i rozmawiamy z Adlerem. Wkładamy ołów do formy i podstawiamy ją nad ogień. Sypiemy proch do pistoletu, ładujemy i dajemy broń Adlerowi.

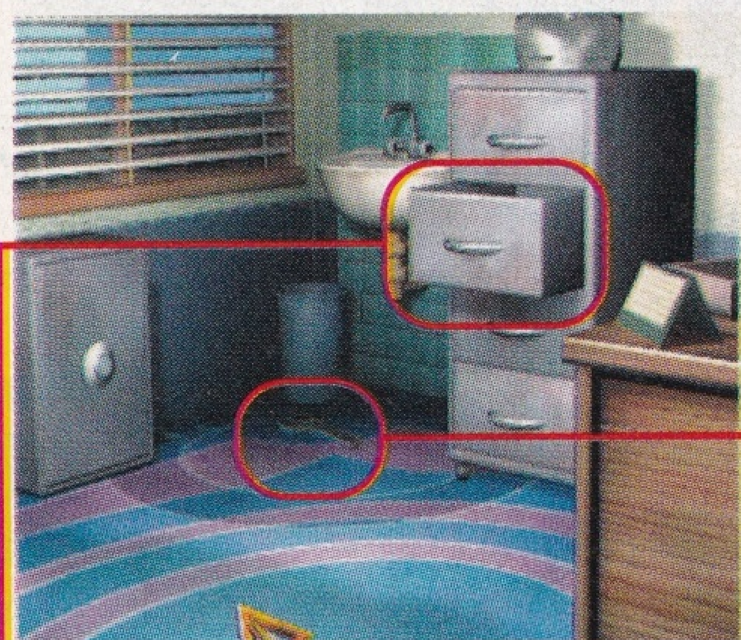


74 Idziemy na cmentarz i przeszukujemy nieprzytomnego oficera, który leży przy krypcie. Zanosimy znaleziony dokument adwokatowi i wracamy do naszego wehikułu czasu, który czeka na nas w domu kolekcjonera.

Paryż 1996



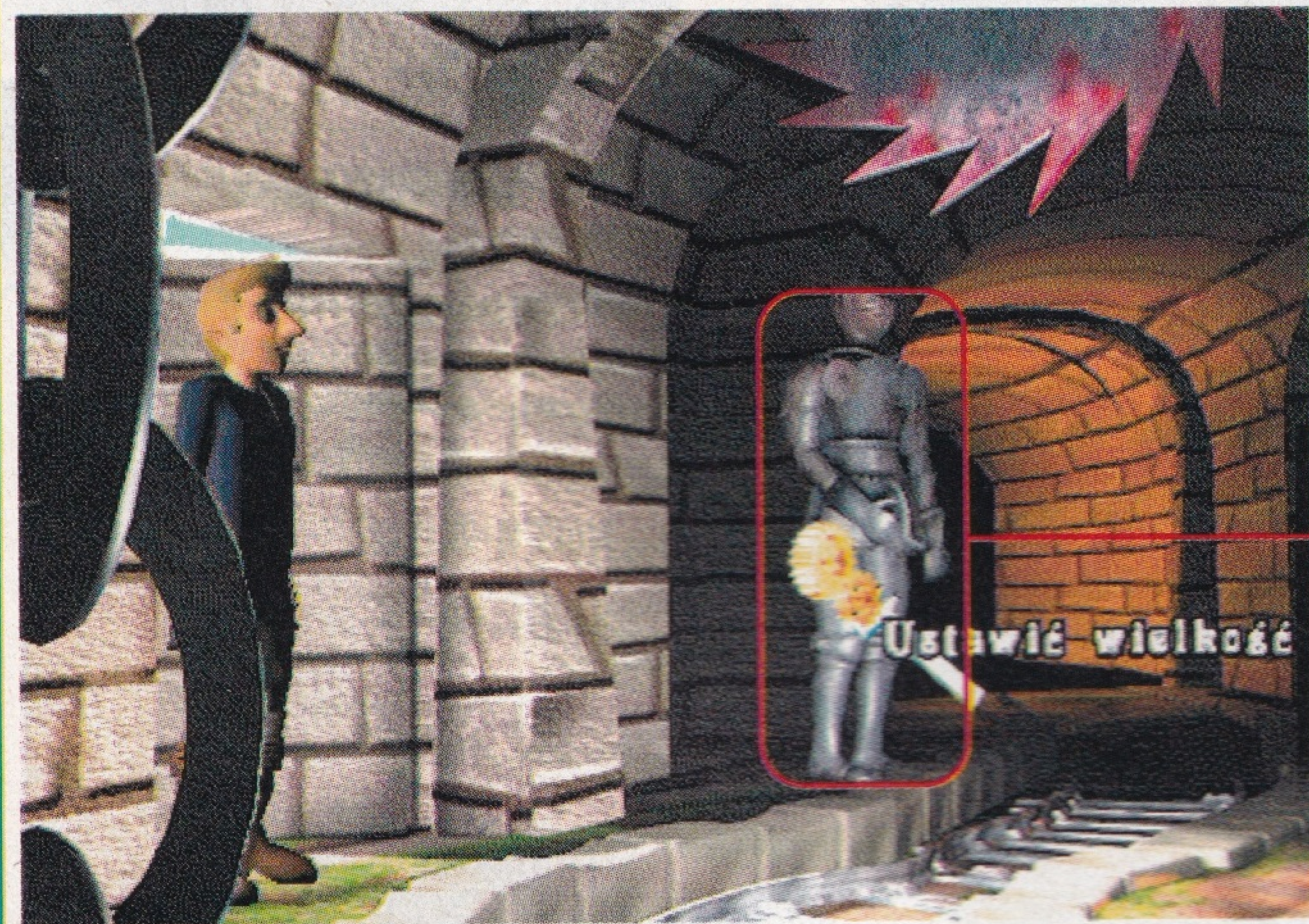
75 Rozmawiamy z kasjerką i karłem oraz dwukrotnie z robotnikiem przy zamku. Idziemy w prawo i rozmawiamy z tajniakiem i profesorem.



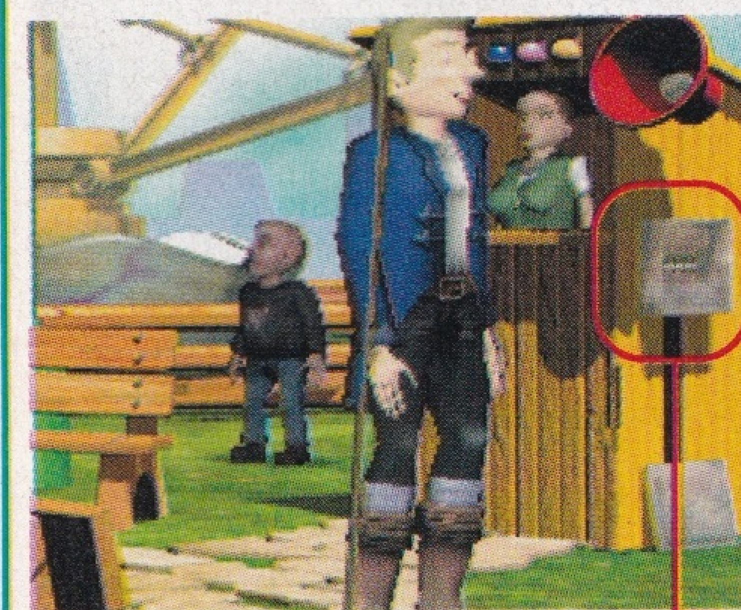
76 Rozmawiamy z dyrektorem. Bierzemy aparat fotograficzny, sekator i gwintownicę. Przed domkiem obcinamy gałąź drzewa sekatorem.



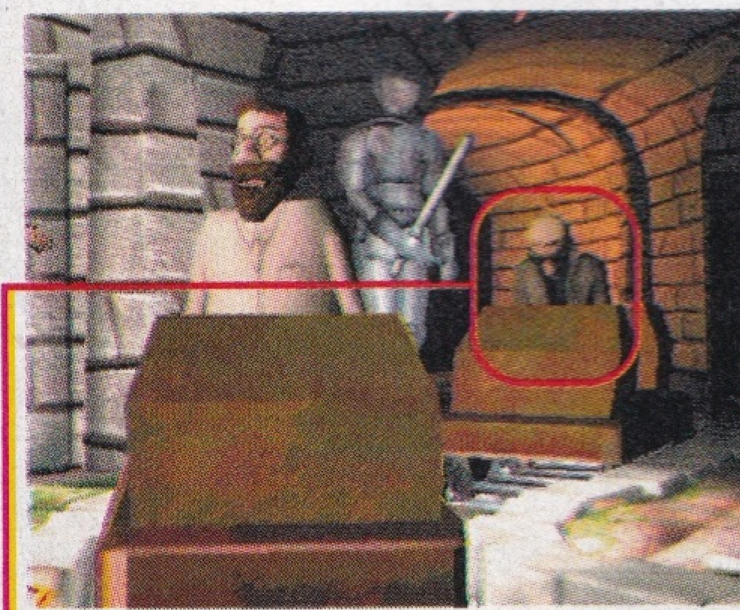
77 Gałęzią wyławiamy pistolet i spryskujemy głośniki przy wejściu. Wracamy do fontanny, napełniamy pistolet, robimy zdjęcie robotnikowi i zabieramy mu miarę.



78 Pokazujemy zdjęcie dyrektorowi i mierzymy tajniaka. Rozmawiamy z karłem, gwintownicą zabieramy drążek z łabędzia, a następnie po ustawieniu figury wkładamy jej go w rękę.



79 Wkładamy bezpieczniki, używamy radia na robotniku. Psujemy i naprawiamy głośniki, rozmawiamy dwukrotnie z kasjerką.



80 Gądamy z Santusowem. Zakładamy kajdanki tajniakowi i znów mówimy z profesorem. To już koniec przygody. Wygraliśmy!

Tajne kody

Sztuczki **GIER** pomagają w zarządzaniu nowoczesną metropolią i miastem w starożytnych Chinach. Dzięki nim skuteczniej walczymy z kurami i... z Niemcami

Kurka wodna 2: Zemsta pana Franka

Pan Franek ma wiele problemów. Największe to brak amunicji, upływ czasu i utrata zdrowia. Kody GIER pomagają na wszystkie

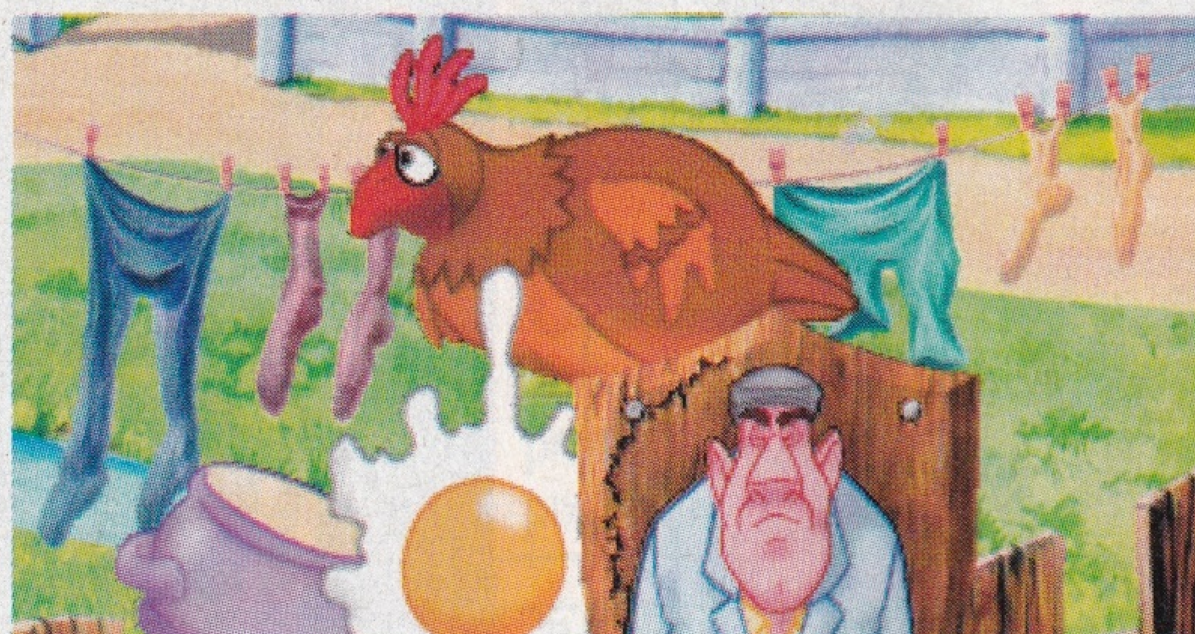
1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Kurka Wodna 2, Kurka Wodna 2, następnie wybieramy NOWA GRA. Klikamy na ARCADE lub CLASSIC i zaczynamy polowanie.

2 W trakcie strzelania do kurek wciskamy jednocześnie klawisze J, A i R. Słyszymy dźwięk potwierdzający poprawność wpisanego kodu.

3 Teraz wciskamy ctrl i A. W nagrodę dostajemy po dziewięć magazynków do flinty i karabinu maszynowego. Po naciśnięciu ctrl i C zatrzymuje się czas w trybie Classic. Jeśli przytrzymujemy ctrl i E, po trafieniu jajkiem nie spada poziom energii pana Franka.

4 Podczas polowania wciskamy esc. W ten sposób pauzujemy rozgrywkę. Gdy gra zostaje już zatrzymana, spokojnie kierujemy celownik na dowolną kurkę, która znajduje się na ekranie.

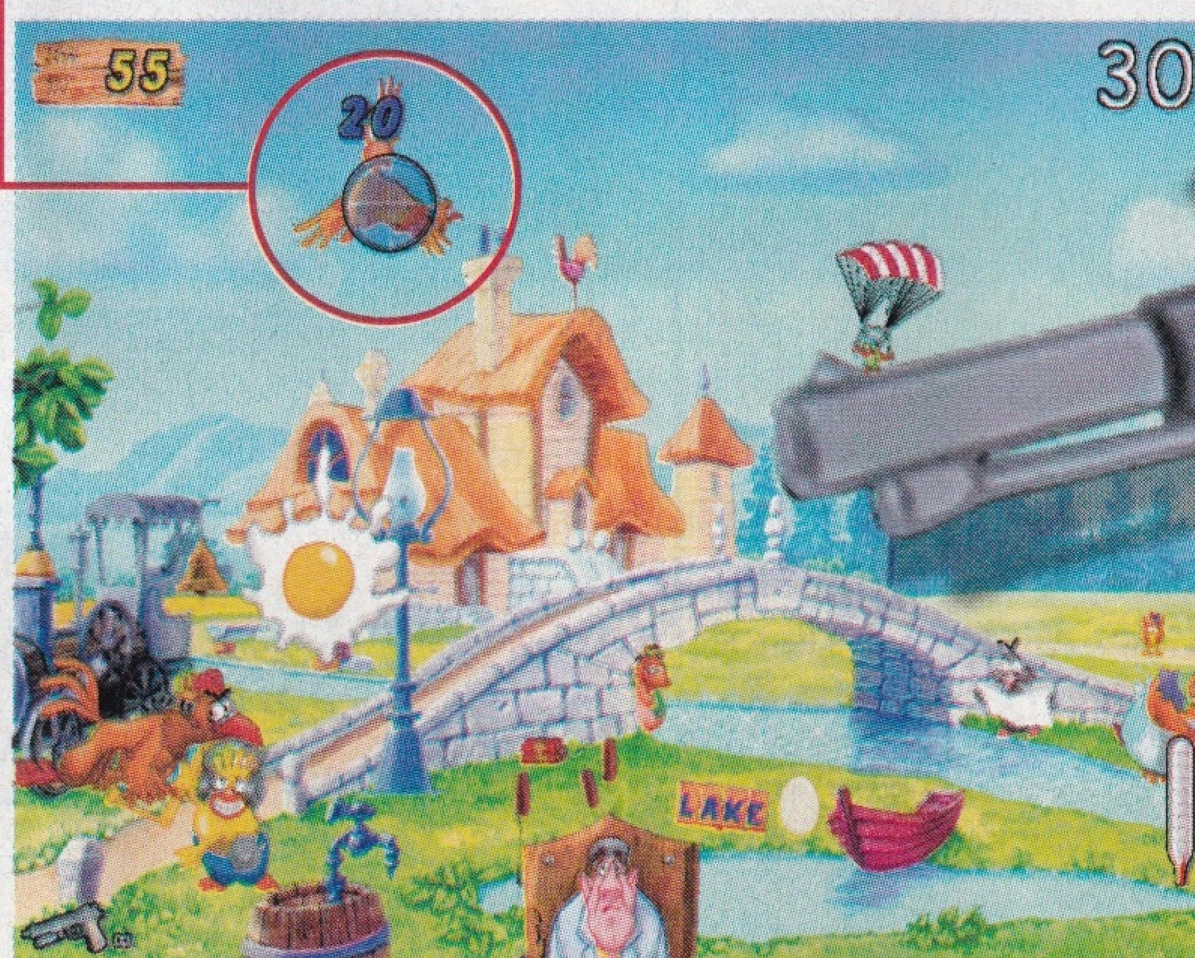
5 Gdy mamy ją już na muszce, wciskamy Enter, by wznowić grę i błyskawicznie klikamy lewym przyciskiem myszki. W ten sposób bez problemu zestrzeliwujemy nawet najszybsze ptaki!



Już nie boimy się obrzucenia jajami. Dzięki kodom **GIER** pan Franek jest nieśmiertelny i ma więcej nabojów!







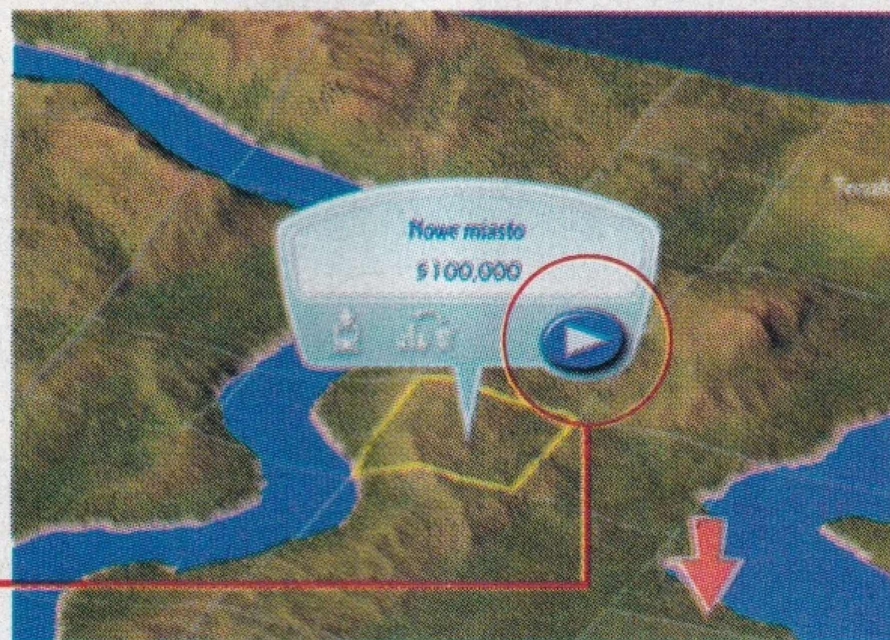
SimCity 4

Posada burmistrza miasta jest wyzwaniem, ale dzięki kodom GIER praca staje się prostsza niż zarządzanie psią budą

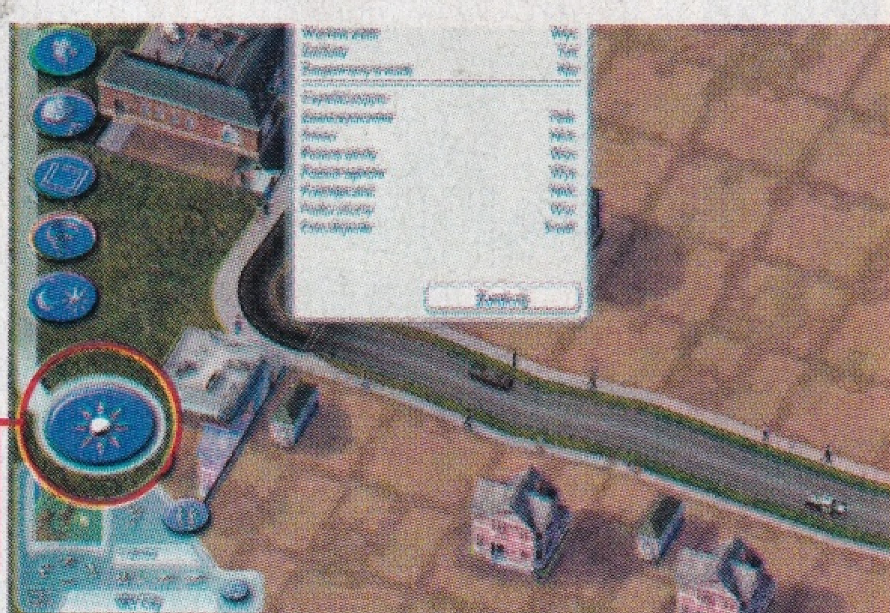
1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Maxis, SimCity 4, SimCity 4. Następnie wybieramy kwadrat terenu, na którym zagramy i klikamy na ⊙.

2 Podczas rozgrywki wciskamy równocześnie klawisze ctrl i X. Pojawia się okno ⊙, w którym wpisujemy zamieszczone w ramce obok tajne kody. Każdy z nich zatwierdzamy klawiszem Enter. Jeśli po wciśnięciu Entera okno nie znika, oznacza to, że kod wpisaliśmy w niepoprawny sposób.

3 Tylko na początku każdej gry decydujemy w boskim trybie o wyglądzie miejsca, w którym powstanie nasze miasto. Jeśli skończyliśmy już decydować o właściwościach terenu, na którym leży nasza metropolia, a chcemy znów to zrobić już w trakcie zabawy, przytrzymujemy jednocześnie klawisze ctrl, alt i shift i klikamy na ikonkę ⊙. Teraz znów przenosimy góry, tworzymy rzeki i wypełniamy wąwozy.







Tajne kody wpisujemy w oknie, które pojawia się po wciśnięciu klawiszy ctrl X

kod	działanie
stopwatch	zmiana formatu zegara na 24-godzinny
hellomynameis X	zmiana imienia burmistrza na X
you don't deserve it	dostajemy wszystkie nagrody
sizeof X	zbliżenie obrazu o wartość X
weaknesspays	mamy 1000 simoleonów więcej
fightthepower	budynki nie wymagają prądu
zoneria	place budowy nie są kolorowe
recorder	włączenie kamery
dollyllama	doradcy wyglądają jak lamy



Używając kodu dollyllama, zamieniamy naszych doradców w lamy. Teraz mają wygląd adekwatny do tego, co mówią! Przed złym traktowaniem nie uratuje ich Liga Ochrony Przyrody

WarCommander

Wojna jest piekłem nawet dla najlepszych dowódców. Nie dają im spać straty wśród żołnierzy i problemy z realizacją wyznaczonych przez kwaterę główną zadań. Chyba że korzystają z porad GIER

1 Uruchamiamy War Commandera, klikając po kolei na Start, Programy, WarCommander, WarCommander.

2 Następnie wybieramy kampanię i zaczynamy nową grę lub wybieramy i wczytujemy zapisany wcześniej stan rozgrywki.

3 W czasie zabawy w wojnę zaznaczamy i wybieramy wszystkie swoje jednostki. Następnie lewym przyciskiem myszki klikamy kolejno na: głowę kobiety 1, głowę drugiej kobiety 2, a potem na orła 3. Otrzymanie dostępu do tajnych kodów potwierdza głos wypowiadający słowo OK.




4 Aby uczynić wybrane i zaznaczone wcześniej jednostki nieśmiertelnymi, klikamy na orła na górnej belce. Naszych żołnierzy nie ranią nawet wybuchy granatów! Gdy klikamy na drugiego orła, automatycznie wygrywamy misję.



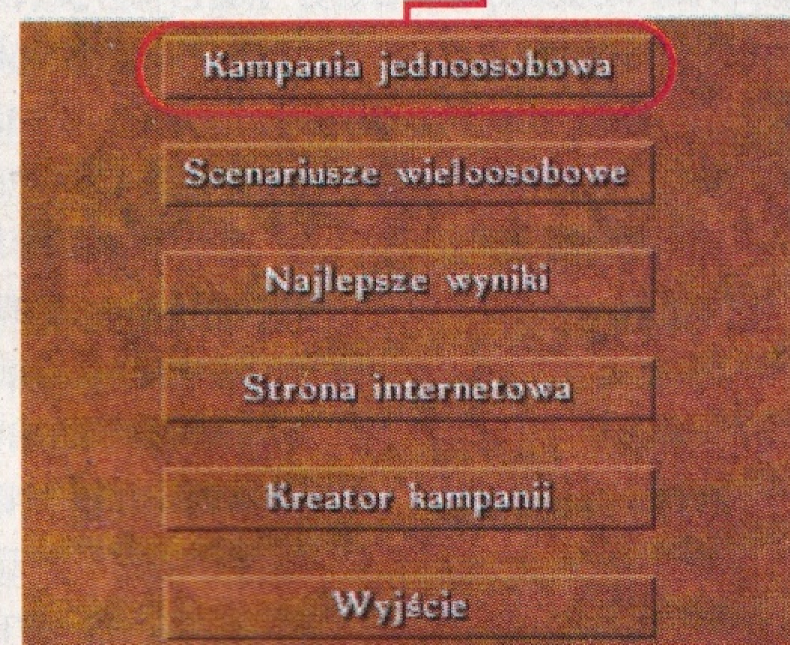
Mieć pod komendą choćby pluton nieśmiertelnych żołnierzy to marzenie każdego dowódcy

Cesarz: Narodziny Państwa Środka

Budowa chińskiego imperium trwała setki lat. Starożytni Azjaci nie korzystali z porad GIER. My wznosimy wielkie miasta w kilka godzin i jednym kodem odpieramy natarcie największych armii

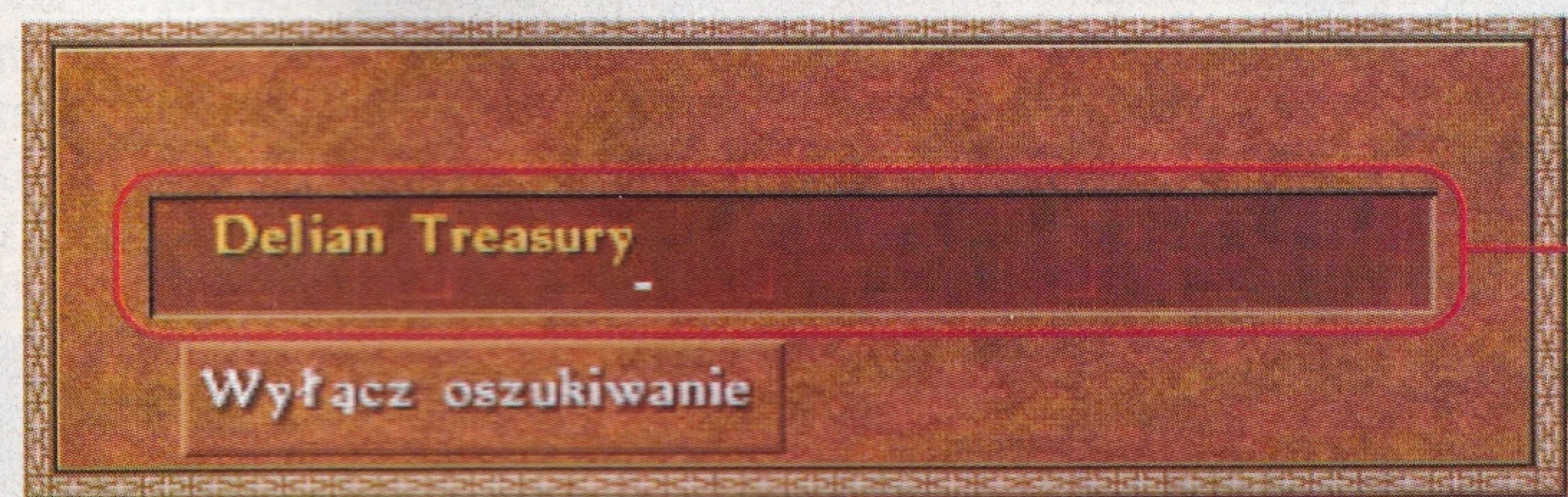
1 Uruchamiamy grę, klikając po kolei na przyciski Start, Programy, Sierra, Cesarz - Narodziny Państwa Środka i Uruchom grę.

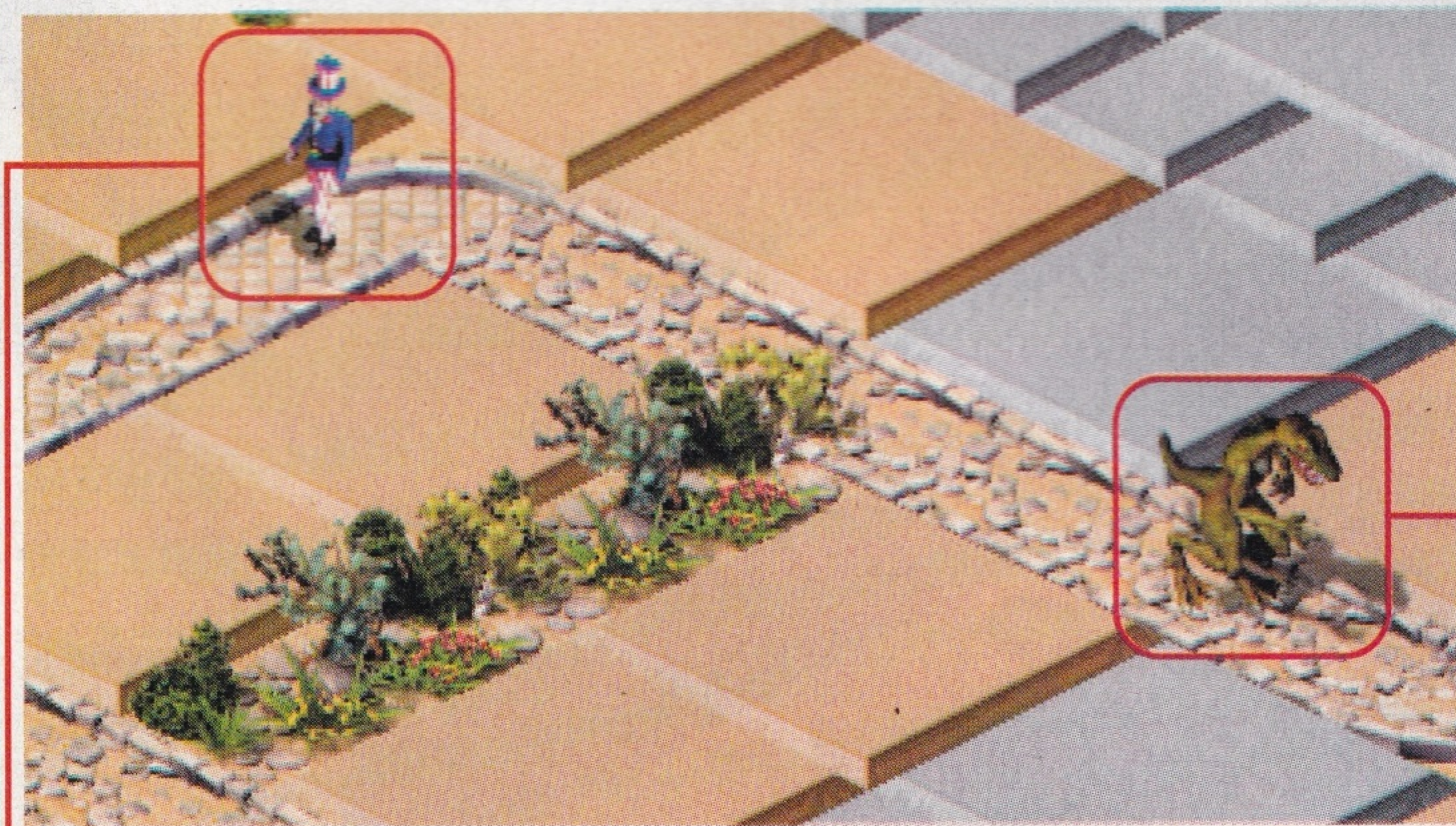
2 Następnie wybieramy kampanię dla jednej osoby. Wskazujemy okres, w którym zamierzamy zbudować swoje imperium, a potem zaczynamy nową rozgrywkę lub wczytujemy zapisany stan gry.



3 Podczas budowy miasta wciskamy jednocześnie klawisze ctrl, alt i C. W pojawiającym się oknie wpisujemy jeden z kodów zamieszczonych w ramce po prawej stronie. Po wprowadzeniu kodu zatwierdzamy go, wciskając Enter. Gdy po raz pierwszy wprowadzamy poprawnie dowolny z kodów, na górze ekranu gry pojawia się napis Cheaty włączone.

Trik na wygraną etapu czasem nie działa. Wpisujemy go aż do skutku.





Poborcę podatków zamieniliśmy w Wuja Sama. Jaszczurka była kiedyś herosem

Poniższe kody w mig czynią z nas największych władców Państwa Środka

kod	działanie
Delian Treasury	5000 delianów więcej
Bad Wallpaper	dobre feng-shui we wszystkich domach
Great Heat	powodujemy suszę
Shake Shake	wywołujemy trzęsienie ziemi
Glub Glub	sprowadzamy powódź
I Win Again	wygrywamy etap
Gimme Goods	dostajemy wybrane surowce
SpawnBandit	w mieście pojawia się bandyta
WaresForElite	domy elit mają 100 artykułów z laki
CeramicsForElite	domy elit mają 100 artykułów ceramicznych
SilkForElite	domy elit mają 100 jednostek jedwabiu
TeaForElite	domy elit mają 100 jednostek herbaty
HempForElite	domy elit mają 100 jednostek konopi
Lizardman	bohater wygląda jak jaszczurka
Black Death	wszystkie jednostki giną
Kill Enemy Units	jednostki wroga giną
Uncle Sam	poborcy podatkowi wyglądają jak Wuj Sam



Nokia wchodzi do walki na rynku konsol przenośnych

Pojedynek w wadze lekkiej

Nokia, największy producent komórek, chce za pomocą konsolki N-Gage zagrozić pozycji rynkowego potentata – firmy Nintendo. Japończycy kontratakują nową wersją GameBoya Advance'a

Do niedawna na komórkach bawiły nas prościutkie gry, takie jak Snake czy Bantumi. Najnowszy aparat Nokii jest inny. Według producenta N-Gage[1] nie jest telefonem, ale kieszonkową platformą do gier.

LARA W KOMÓRCE

W pierwszego Tomb Raidera graliśmy na PlayStation, konsoli z 32-bitowym procesorem. Wersja na Nokię N-Gage ma się od niego niewiele różnić, ba! zapowiadane są nowe atrakcje. To możliwe: „komsolka" Nokii też ma 32-bitowy procesor.

Prezentuje się elegancko, jak telefon z górnej półki. Bo to zbliżone możliwościami do GameBoya Advance urządzenie jest też rozbudowaną komórką. Ma odtwarzacz MP3, radio, przeglądarkę internetową i program pocztowy.

JAK ZAGRAMY

Gdy wziąć N-Gage'a do ręki, lewy kciuk odruchowo wędruje na krzyżak, czyli ośmiokierunkowy kontroler znany z dżojpadów i konsol. Poza nim na próżno szukać tu jednak przycisków sterujących. Widzimy tylko trochę nietypową klawiaturę numeryczną. Dwa klawisze przeznaczone do sterowania w grach ukryto pod kryptonimami 5 i 7. Wyróżniają się w dotyku – są nieco bardziej wypukłe. Oczywiście autorzy gier będą też mogli wykorzystywać pozostałe, ale używanie ich bez patrzenia na klawiaturę jest już cokolwiek utrudnione.

Gra się co prawda wygodnie, ale nie tak wygodnie, jak na GameBoyu Advance. Największy problem to wymiana karty MMC z grą: trzeba w tym celu zdjąć tylną ściankę i wyjąć baterię, co powoduje oczywiście wyłączenie aparatu. Karta jest na dodatek malutka i łatwo ją gdzieś zapodziać. A kosztować będzie pewnie tyle co gry na Advance'a: około 200 złotych.

Na podświetlanym ekraniku wszystko prezentuje się czytelnie. Dziwią tylko proporcje: wysokość jest nieco większa od szerokości, tak jakby ekran Advance'a powiększono o jedną czwartą, po czym ucięto mu po jednej piątej z obu stron. Przez to w Tomb Raiderze mamy ograniczoną widoczność, ale już w Sonic Adventures gra się naturalnie.

Wyścigi Kart Racing są na razie jedyną z pokazanych gier, w której działa sztandarowa opcja N-Gage'a: tryb dla wielu graczy. Konsolka ma radiowe złącze Bluetooth, więc w wyścigach gokartów weźmie udział do czterech osób będących nie dalej niż 10 metrów od siebie.

Granie na większe dystanse i w liczniejszym towarzystwie mają zapewnić operatorzy komórkowi, jeśli Nokia zdoła ich nakłonić do zastosowania specjalnej taryfy za połączenia dla graczy. Wstępną umowę podpisał już niemiecki gigant T-Mobile, udziałowiec Ery GSM. Dzięki porozumieniu posiadacze N-Gage'a będą grać z innymi w sieci (komórkowej), a także ściągać nowe gry i dodatki do nich. Rywalizację w strategiach i innych turówkach mają też zapewniać SMS-y.

Ale ile będziemy grać, korzystając jednocześnie z łączności przez sieć komórkową? Niestety niedługo. Czas zabawy nawet bez używania telefonu ma wynosić zaledwie od trzech do sześciu godzin.

W CO ZAGRAMY

Gry na N-Gage'a tworzą znane firmy, wśród nich Sega, Activision i Eidos. Oprócz Lary na kosolkę zawitają więc jeż Sonic z przyjaciółmi, być może Tony Hawk i Spider-Man. Wiadomo, że zagramy w Virtua Tennisa i Sega Rally, będzie Moto GP, Red Faction, a z klasyki – Space Invaders.

Na N-Gage'u działają programy i gry z komórkek systemu 60 (np. 6210). W drugą stronę to nie działa: gry na N-Gage'a nie ruszą na żadnym innym aparacie.



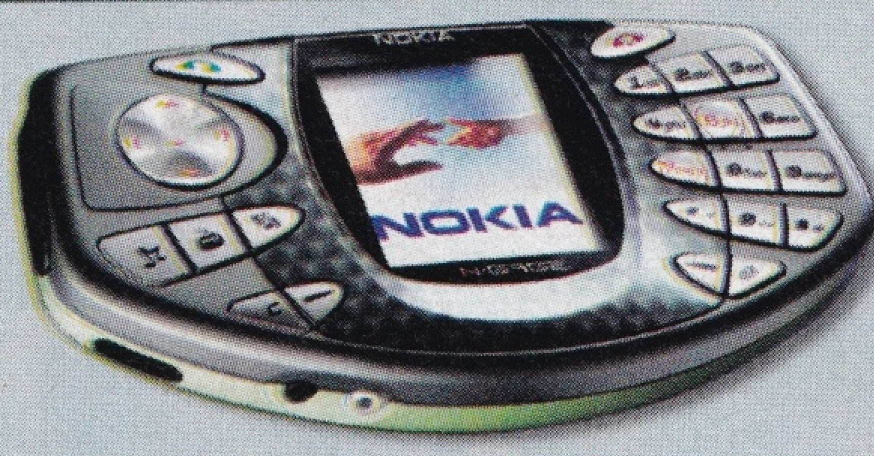
Co zwycięży? Uniwersalność Nokii czy lata doświadczeń z grami Nintendo? W tym pojedynku zwycięzcą będzie jak zawsze gracz

fot.: IMAGE BANK/FPM

[1] Wymowa: engejdż. Nazwa N-Gage brzmi tak samo, jak angielskie słowo engage – przyciągnąć, zaangażować, ale też zaatakować

PRZEGLĄD ZALET I WAD





	GameBoy Advance SP	Nokia N-Gage
Wygląd	Śliczne pudełeczko, podobne do papierośnicy albo malutkiej kasetki na kosztowności. Po otwarciu wątpliwości pryskają: to stanowisko sterowania rakietami balistycznymi (+++)	Elegancki aparat GSM – nowoczesny i jedyny w swoim rodzaju. Wyróżnia się korzystnie zarówno wśród konsolek, jak i telefonów komórkowych (+++)
Wygoda	Choć na to nie wygląda, SP leży w dłoniach niemal równie dobrze jak jego starszy brat. Nawet zmniejszone przyciski L i R wprawne palce wciąż odnajdują instynktownie (+++)	Dopóki korzystamy z krzyżaka i dwóch przycisków, jest dobrze. Schody zaczynają się, gdy chcemy nacisnąć coś jeszcze, zadzwonić albo nie daj Boże wymienić grę (–)
Możliwości	Tylko granie. Co prawda istnieją rozmaite inne zastosowania GameBoya Advance, ale nie są one dostępne dla zwykłego użytkownika – wymagają kombinowania ze sprzętem (–)	Rozbudowana komórka, odbieranie i wysyłanie e-maili, internet, odtwarzacz MP3, najrozmaitsze programy systemu 60, a do tego jeszcze granie. Latający kombajn! (+++)
Gry	Olbrzymia różnorodność, a w dodatku większość z nich trzyma wysoki poziom. Zaś takim perełkom, jak Super Mario Advance 3 czy Legend of Zelda nic nie dorównuje (+++)	Do gwiazdki jeszcze pół roku, a lista tytułów już zawiera światowe hity. Z liczbą jest gorzej, ale znając reputację Nokii, liczymy na szybką poprawę. Zaletą jest tryb dla wielu osób (+)
Cena	Za taką sumę, jakiej podobno będziemy się musieli pozbyć, by cieszyć się lampką i bateryjką, można kupić z drugiej ręki PlayStation 2 – konsolę o znacznie większych możliwościach (–)	Na razie Nokia nie ogłosiła ceny N-Gage'a, ale należy spodziewać się, że nie będzie on wiele tańszy od rozbudowanej komórki. Te wszystkie bajery będą drogo kosztować (–)

Na razie większość zapowiadanych tytułów to zręcznościówki, ale przedstawiciele Nokii chcą, by na N-Gage'a powstawały gry wszelkich rodzajów: fabularne, strategiczne, przygodowe, a nawet gry sieciowe dla bardzo wielu osób.

Każda firma, która chce pisać gry na tę konsolkę, będzie musiała podpisać umowę z Nokią. Ograniczy to liczbę powstających tytułów, ale za to będą one lepsze – producent N-Gage'a rezerwuje sobie prawo do kontrolowania jakości gier przed ich publikacją.

Tak czy owak, w przewidywalnej przyszłości biblioteka gier na N-Gage'a nie ma szans dorównać ogromnemu wyborowi, jaki mają już teraz właściciele GameBoyów Advance. I to jest jeden z mocnych punktów propozycji Nintendo – GameBoya Advance SP.

NO ŁADNE CACKO!

GameBoy Advance SP wygląda na pierwszy rzut oka jak mikroskopijny laptop albo... zestaw kosmetyczny. Po otwarciu ukazuje się ekranik o takich samych rozmiarach jak w zwykłym GBA. Podstawowa różnica polega na tym, że jest on podświetlany. Dzięki temu gramy nawet w całkowitych ciemnościach, bez trudu znajdując wszystkie przyciski na dotyk. Nawet zmniejszone L i R, które ustąpiły miejsca na tylnej ściance gniazdku zasilania i złączu do Link Cable'a, dzięki któremu gramy nawet w cztery osoby. Nigdzie nie ma natomiast gniazda słuchawek. Aby je podłączyć, musimy oddzielnie kupić specjalną przejściówkę, którą wtykamy do gniazdka zasilania.

Właściciele GBA grali po ciemku, instalując rozmaite chińskie lampki, które skracały czas korzystania z konsolki, wyczerpując baterie. Advance SP ma ogniwa litowo-jonowe, które umożliwiają granie przez około dziesięć godzin. Bez podświetlenia długość zabawy rośnie nawet do 18 godzin. Deklarowany przez Nintendo czas pełnego ładowania akumulatorków jest krótki: tylko trzy godziny.

KUPIĆ, NIE KUPIĆ

Wszystko to pięknie, ale dla kogo przeznaczone są te cudeńka? Zajadły gracz ma w nosie to, że pół tramwaju gapi się na niego. Jemu wystarcza zwykły GBA. Nintendo zyskałoby wdzięczność milionów, wprowadzając do sprzedaży nowego GBA z takimi bateriami i podświetleniem, jakie ma GBA SP.

Elegancki wygląd nowego GameBoya sprawia, że sięgnie po niego ktoś, kto lubi otaczać się pięknymi i... drogimi przedmiotami. Cena GBA SP, którą w USA ustalono na niecałe 100 dolarów (około 360 złotych), w Polsce ma podobno wynosić szokujące 800 złotych!

Nokia N-Gage ma u nas większe szanse, choć według oceny GIER będzie ponad dwa razy droższa. Jako platforma gier przebija GBA tylko w trybie dla wielu graczy, ale ma wszystkie funkcje zaawansowanego telefonu. Zaś wielu fanatyków superkomórek lubi też gry. Liczymy też na promocje urządzane przez operatorów komórkowych.

Jak będzie, przekonamy się prawdopodobnie pod koniec roku, kiedy w Polsce pojawi się konsolka Nokii. ■

PODSTAWOWE PARAMETRY

	GameBoy Advance SP	Nokia N-Gage
szerokość	84,6 mm	133,7 mm
długość	72 mm	69,7 mm
wysokość	24,3 mm	20,2 mm
masa	143 g	137 g
zasilanie	akumulatorek Li-io	akumulatorek Li-io
czas pracy	10-18 godzin	3-6 godzin
rozdzielczość	240 na 160 punktów	176 na 208 punktów
liczba kolorów	32768	4096
rodzaj procesora	32-bitowy RISC	32-bitowy RISC
typ procesora	ARM7	ARM925
wbudowana pamięć	288 kB	do 2,8 MB
nośnik gier	kartridż	karta MMC
pojemność nośnika	16-32 MB	8-128 MB
przewidywana cena[2]	około 800 zł	około 2000 zł

[2]według nieoficjalnych informacji redakcji GIER

NAJLEPSZE GRY

GameBoy Advance SP



Advance Wars, wielka gra strategiczna wciągająca i zaskakująca swą głębią

Legend of Zelda: A Link to the Past
Kolejna część legendarnej serii o przygodach elfa Linka, dla której niektórzy kupowali konsole Nintendo

Mario Kart Super Circuit
Proste i genialne wyścigi kartów, jedna z najbardziej wciągających gier wyścigowych. W roli kierowców występują postacie z gier z Mariem



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 to urocza klasyczna platformówka



Tony Hawk's Pro Skater 4 – zabawa jest równie dobra jak na konsolach i pecetach

Nokia N-Gage

Tomb Raider
Lara biega, skacze i strzela – całkiem jak na innych platformach. Ta gra może być hitem, którego potrzebuje N-Gage

Sonic Adventures
Zręcznościówka o przygodach Sonika, najsłynniejszego jeża na świecie

Kart Racing
Własna produkcja Nokii, wyścigi kartów także dla wielu graczy. Całkiem ładne



Oto Virtually Board Snowboarding II. Na razie Nokia udostępniła zdjęcia tylko z tej gry, i to sztucznie upiększone



Nowy monitor to duży wydatek, więc często oszczędzamy, latami używając starego. Pamiętajmy jednak, że od jego jakości zależą nie tylko wrażenia podczas zabawy, ale i nasze zdrowie

Komputer dla gracza

Wiele współczesnych gier budzi zachwyt samym wyglądem. Zwłaszcza gdy oglądamy je na dużym monitorze o dobrych parametrach.

Wadą popularnych monitorów 15-calowych jest ich mały rozmiar, który sprawia, że aby rozkoszować się obrazem, z bliska wpatrujemy się w ekran. To niewygodne i psuje wzrok. Inny mankament tanich urządzeń to niska jakość i żywotność kineskopu zmuszająca nas do wymiany sprzętu niekiedy nawet już po trzech latach. Dlatego jeśli dysponujemy odpowiednimi środkami, dobrą inwestycją jest zakup monitora wysokiej jakości i o dużej przekątnej (co najmniej 17 cali).

Najdroższe monitory, kosztujące nawet powyżej dziesięciu tysięcy złotych, nie są przeznaczone dla graczy. Ich wyspecjalizowane funkcje przydają się wyłącznie grafikom komputerowym. Zakup urządzenia idealnie odpowiadającego naszym potrzebom wiąże się z wydatkiem rzędu 1800 złotych. Za tę cenę stajemy się posiadaczami monitora 19-calowego, który będzie nam służył przez dziesięć lat. Jednak zapotrzebowanie na takie produkty jest wciąż nieduże, co sprawia, że w razie awarii wymiana uszkodzonego egzemplarza może trwać nawet dwa miesiące. Zanim zdecydujemy się na zakup, upewniamy się zatem, że producent zapewnia autoryzowany serwis gwarancyjny na terenie Polski.

Na dużym monitorze uruchamiamy gry w wysokiej rozdzielczości, gdyż inaczej rażą nas duże piksele. Aby animacja była płynna, nasz pecet powinien być odpowiednio szybki. Dlatego jeśli dysponujemy ograniczonymi środkami, kupujemy monitor 17-calowy, a zaoszczędzoną sumę inwestujemy w dodatkową pamięć, szybszy procesor lub kartę graficzną.

WYBIERAMY GRĘ NA NASZ KOMPUTER

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Command & Conquer Generals (GRY 4/2003) Grand Theft Auto III (GRY 9/2002) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003) Unreal II (GRY 4/2003)	Mafia (GRY 1/2003) Medieval: Total War (GRY 11/2002) Hegemonia (GRY 2/2003) HoverAce (GRY 4/2003) Iron Storm (GRY 3/2003) SimCity 4 (GRY 3/2003) Total Immersion Racing (GRY 4/2003)	Harry Potter i Komnata Tajemnic (GRY 2/2003) RalliSport Challenge (GRY 3/2003) Robin Hood: Legenda Sherwood (GRY 3/2002) Warcraft III: Reign of Chaos (GRY 9/2002)
Obraz skacze	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Grand Theft Auto III (GRY 9/2002) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003)	Grand Theft Auto III (GRY 9/2002) Soldier of Fortune II (GRY 8/2002) Unreal II (GRY 4/2003)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali: Command & Conquer Generals (GRY 4/2003) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003)

W nawiasach informujemy, w którym numerze GIER opublikowaliśmy test danej gry

SKŁADNIKI ZESTAWÓW

	cena w złotych
PROCESOR	
Intel Pentium 4 2,53 GHz	1210
AMD Athlon XP 2000+ 1,67 GHz	400
AMD Duron 1,3 GHz	190
PŁYTA GŁÓWNA	
ATX, gniazdo SOCKET 478, AGPx4, DDR333 MHz	635
ATX, gniazdo SOCKET A, AGPx4, DDR333 MHz	460
ATX, gniazdo SOCKET A – podstawowy model	270
PAMIĘĆ RAM	
DDR 512 MB 333 MHz	400
DDR 256 MB 333 MHz	190
DDR 128 MB	90
DYSK TWARDY	
120 GB o prędkości 7200 obrotów na minutę	785
60 GB o prędkości 7200 obrotów na minutę	430
40 GB o prędkości 5400 obrotów na minutę	345
KARTA GRAFICZNA	
z układem GeForce Titanium 4600 i 128 MB	1300
z układem GeForce Titanium 4200 i 128 MB	700
z układem Radeon 9000 i 64 MB	330
KARTA DŹWIĘKOWA	
Soud Blaster Audigy Player OEM ze złączem PCI	300
zintegrowana z płytą główną	0
zintegrowana z płytą główną	0
MONITOR	
19-calowy wysokiej jakości	1800
17-calowy	650
15-calowy	450
MODEM	
wewnętrzny 56 kb/s PCI wysokiej jakości	110
wewnętrzny 56 kb/s PCI	70
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw z głośnikiem niskotonowym (subwooferem)	240
głośniki z efektem głębi dźwięku (3D)	110
zwykłe	70
NAPĘD CD/DVD	
DVD-ROM 16x/48x	250
CD-ROM 52x	100
CD-ROM 52x	100
MYSZ	
PS/2 optyczna z pokrętłem, wysokiej jakości	210
PS/2 z pokrętłem	50
PS/2 – podstawowy model	20
OBUDOWA	
ATX midi tower, z wyciszonymi wentylatorami	320
ATX midi tower – podstawowy model	110
ATX midi tower – podstawowy model	110
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura Windows PS/2	30
stacja dyskietek 3,5 cala	50
wentylator – typ odpowiedni do procesora	50
Windows 98 SE PL wersja OEM	460

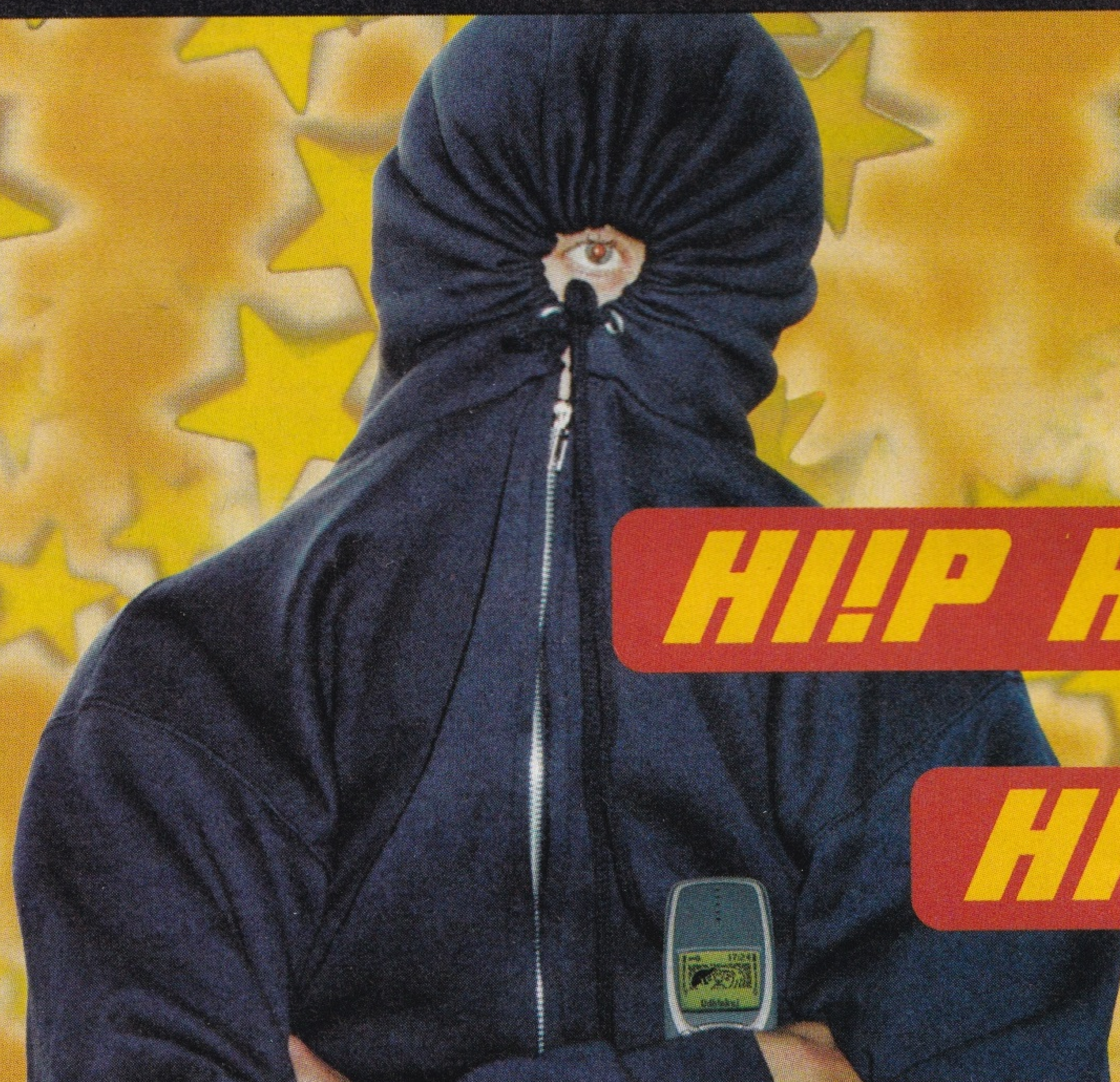
CENA ZESTAWU	
doskonały	8150
optymalny	3860
ekonomiczny	2565

DODATKI SPECJALNE ich cenę doliczamy do ceny zestawu	
podstawowy dżojstik lub pad	35
pad z efektem wstrząsów	70
dobry dżojstik z efektem wstrząsów	190
podstawowa kierownica	110
kierownica z pedałami i zmianą biegów	350
karta sieciowa	50
koncentrator sieciowy (8 portów)	150



ale CZAT!

TEGO JESZCZE NIE BYŁO





HI! SMS ZASADY DZIAŁANIA:

POZNAJCIE SIĘ! SMS ŁĄCZY!

- Zaloguj się! Wyślij: JESTEM i wpisz swoją *KSYWĘ*, np. JESTEM *ALLY*
- Baw się! Czatuj! Wyślij Jej/Jego *KSYWĘ* i wpisz KOD SZABLONU lub dowolny tekst.
- Zaproś do zabawy kogoś bez ksywy, wyślij: NR TELEFONU adresata i wpisz KOD SZABLONU, np. 605xxxxxx RA136, u niego wyświetli się właściwy tekst.
- ***NOWOŚĆ!*** Poczatuj o chłopakach, randkach albo imprezach! Wyślij GRUPA IMPREZA albo GRUPA PIWO albo GRUPA SEX, zwrotnie dostaniesz ksywki pokrewnych dusz.
- Zaproś znajomych do swojej grupy, wyślij: ZAPRASZAM i wpisz nr telefonu lub ksywkę zapraszanej osoby, np. ZAPRASZAM 60xxxxxx, albo ZAPRASZAM *ALLY*
- Szukasz nowych znajomych? Wyślij: SZUKAM M/K wiek słowo-klucz z OPISU, np. SZUKAM M 21 muzyka
- SMS zwrotny zawsze podpowie Ci dalsze kroki. Mało? Wyślij POMOC
- Zawsze wysyłaj SMS pod numer 7006, nie używaj polskich znaków.

Koszt 0,50 PLN+VAT (ERA, IDEA, PLUS) Regulamin zabawy dostępny jest na www.hi-sms.pl





SZABLONY NAKRĘCONE

wpisz kod, wyślesz szablon

szablon wyświetli się u odbiorcy

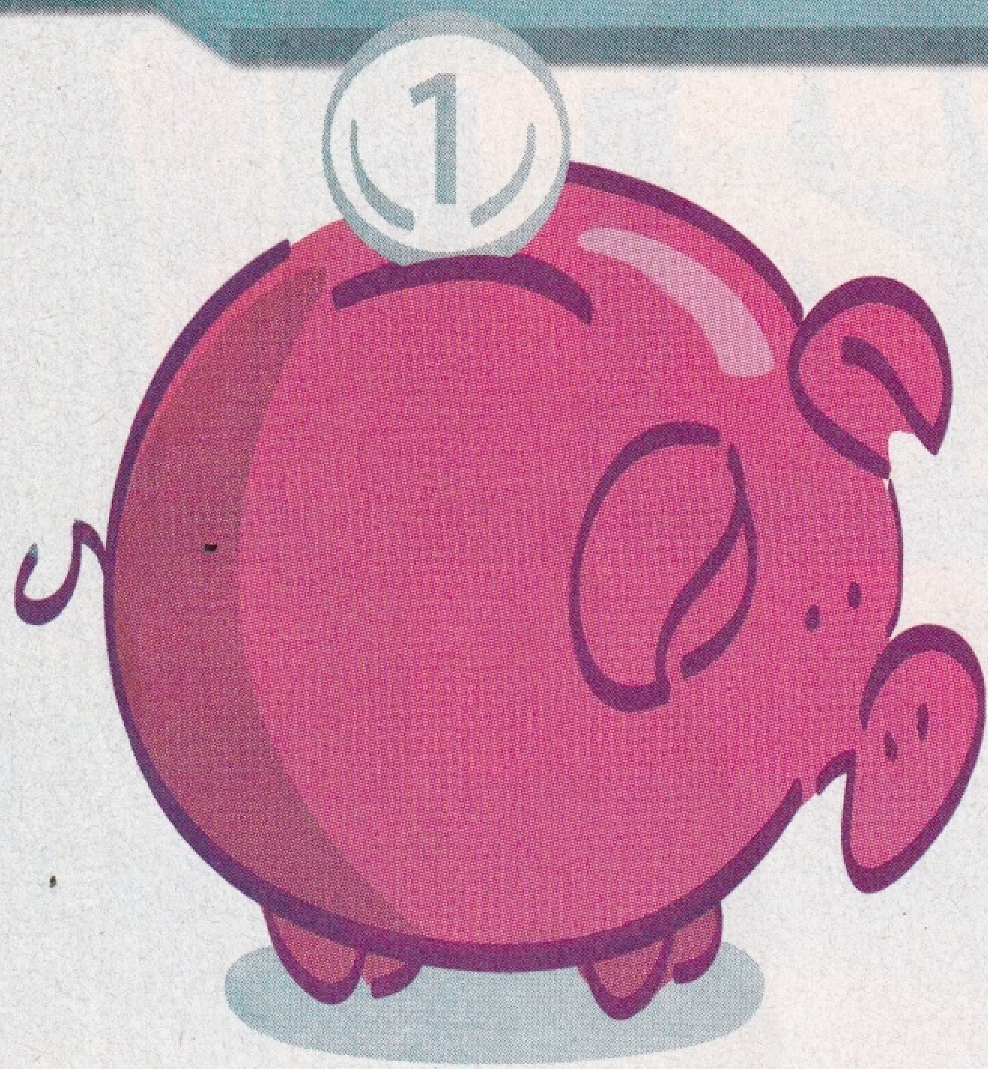
KOLEKCJA SZABLONÓW

ND203 Statystyka jest jak kostium bikini: dużo odsłania, ale zasłania to, co najistotniejsze.
ND204 Tylko dla jednej osoby dziennie mogę być miły. Niestety, ale to nie jest twój dzień, dupku!
ND205 Tu kontrola snu. Śpisz dobrze? Nie jest Ci zimno? Nie łazi po tobie robak? Nie masz koszmarów? OK - śpij dalej. Za godzinę ponowna kontrola.
ND206 Wspaniała osobowość, uroda, wspaniałe ciało, ogromne poczucie humoru, wysoki poziom IQ... to tyle o mnie... a co by tu napisać o TOBIE...
ND207 Chcesz przeczytać tego SMS-a to przewijaj dalej dalej dalej dalej dalej dalej dalej widzę, że nie masz nic do roboty skoro bawisz sie komórką!
ND208 Dostałeś Sms-ka... za darmo... I co??? Nie potrafisz podziękować???
ND209 Ooooooo!!!!!! Widze, że już umiesz czytać. Moje gratulacje.
ND210 Idziesz już? Beret włóż. Idziesz zaraz? Włóż dwa na raz.
ND211 Szkodzę ludziom. Sprowadzam nieszczęścia. Import - eksport - Baba Jaga.
ND212 Jeśli zgadniesz kto to taki to dostaniesz dwa buziaki.
ND213 Chciałem Ci wysłać słodki, erotyczny, seksowny, uwodzący SMS, ale nie potrafię dołączyć mojego zdjęcia!!!
ND214 Moc czegoś i jeszcze coś zasyła komuś ktoś.
ND215 S.M.S - Smutno Mi Samej...
ND264 Gdybyś wszedł na statek, to by szczury zaraz pouciekały.
ND265 Zanim to zrobisz, to wróbel będzie ważył 5 kilo.
ND266 Mów wolniej i DUŻYMI LITERAMI!
ND267 Masz zapłon szachisty.
ND268 Człowieku, z którego ty jesteś wieku?!
ND269 Szmery-bajery, nawijki-kijki.
ND270 Czy będzie Ci przeszkadzać jeśli pójdę spać?
ND271 Im krócej śpię, tym dłużej się budzę.
ND272 Nie nawijaj tak, bo ci taśmy zabraknie.
ND273 Tylko bez żartów, nie jesteśmy towarzystwem wzajemnej adoracji.
ND274 Nie wychodź z siebie - możesz nie wrócić.
ND275 Nieważna płeć, ważne uczucia.

wycinaj i zbieraj







Najlepsze gry, najniższe ceny

Na dwóch stronach podajemy wszystko, czego potrzeba, aby tanio kupić dobrą grę. Informujemy też o ciekawych stronach WWW, wskazujemy najlepsze sklepy i firmy świadczące najlepszą pomoc techniczną

W tabeli na sąsiedniej stronie znajduje się zestawienie najlepszych gier w poszczególnych kategoriach. Spośród wszystkich produktów testowanych w ciągu ostatnich dwóch lat **GRY** wybierają po pięć najlepszych w każdym gatunku, a następnie w każdym z nich wyszukują najatrakcyjniejszą ofertę cenową w polskich sklepach wysyłkowych. Cena ta jest nieraz znacznie niższa od proponowanej przez wydawcę.

Dobre gry starzeją się wolno, dlatego w tym wydaniu pojawia się tylko jedna nowość – HoverAce. 54 złote, które za nią płacimy, to bardzo dobra cena, biorąc pod uwagę wysoką jakość (test gry na stonie 32).

Gdy kupujemy grę nie wymienioną w zestawieniu **GIER**, pamiętamy, by porównać ofertę naszego ulubionego sklepu z cenami konkurencji. Przy odrobinie szczęścia trafiamy na dobrą okazję, taką jak na przykład przecena NHL 2002 w Planecie Gier ze 139 do niecałych 40 złotych. Zwracamy też uwagę na zawartość pudełka z grą. Niektóre sklepy oferują wersje kolekcjonerskie, które zawierają atrakcyjne dodatki.

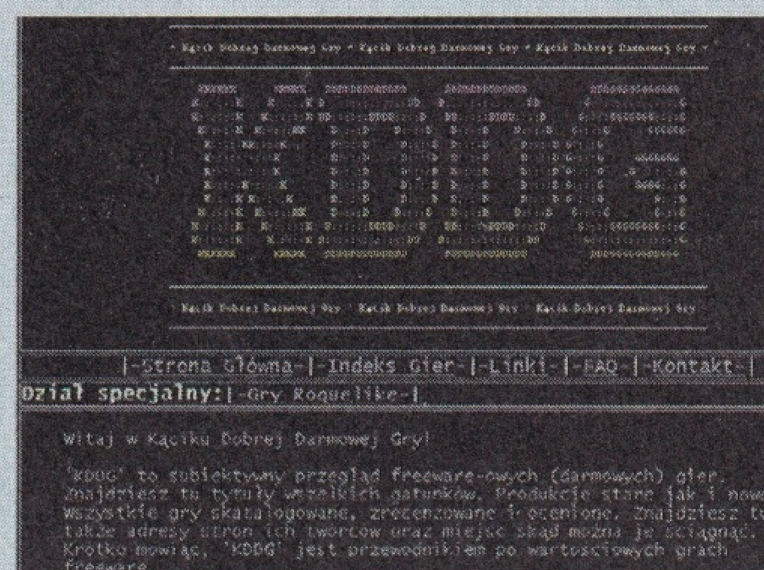
ZWYCIĘZCY TESTÓW GIER

Przedmiot testu	zwycięzca	ocena	w numerze
Sklepy wysyłkowe	**Merlin**	4,72	11/2002
Supermarkety z grami	**Media Markt**	5,28	10/2002
Pomoc techniczna wydawców	**MarkSoft**	4,42	6/2002
Strony WWW wydawców	**TopWare**	4,54	7/2001
Programy do tworzenia gier	**Games Factory**	4,52	1/2002
Komórki z grami	**Nokia 7110**	4,85	6/2001
Powieści na motywach gier	**Warcraft: Dzień smoka**	5,00	9/2002

CIEKAWE STRONY WWW



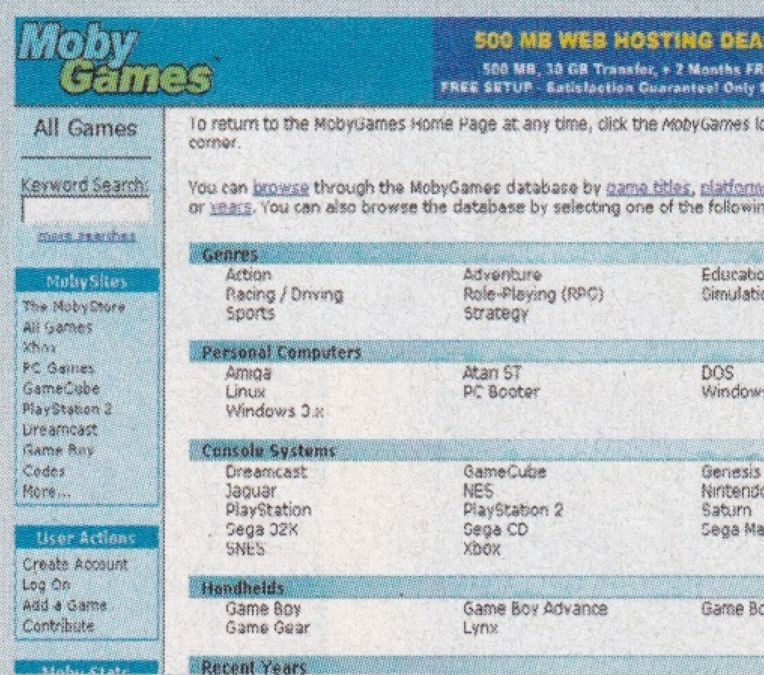
Chrome
http://www.chromethegame.com/
Oficjalna strona dobrze zapowiadającej się polskiej gry Chrome. Serwis przygotowano wprawdzie w języku angielskim, ale jest też polskojęzyczne forum, na którym twórcy Chrome'a chętnie i często odpowiadają na pytania zadawane przez graczy.



Kącik Dobrej Darmowej Gry
http://kddg.prgk.net/ (PL)
Gry przedstawione na tej stronie należą do kategorii freeware, co oznacza, że autorzy stworzyli je dla sławy – po to, by inni mogli się nimi bawić bez opłat. Choć większość powstała przy użyciu prostych środków, niektóre zachwycają niecodziennymi pomysłami.



Red Dragon
http://www.reddragon.pl (PL)
Darmowa gra strategiczna dla bardzo wielu osób. Przejmujemy we władanie feudalne księstwo, które rozbudowujemy i wyposażamy w armię. Następnie atakujemy i podbijamy jedno z kilkunastu tysięcy księstw należących do innych graczy.



MobyGames
http://www.mobygames.com
Wciąż uaktualniana kopalnia wiedzy o grach. Znajdujemy tu między innymi notki biograficzne znanych twórców oraz recenzje napisane przez użytkowników serwisu. MobyGames jest stroną szczególnie przydatną, gdy szukamy informacji o starych grach. Niestety serwis jest po angielsku.

NAJLEPSZE GRY W NAJNIŻSZYCH CENACH

Miejsce w zestawieniu i tytuł gry	Ocena jakości	Test w numerze	Polski wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Cena/jakość[1]	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Gry fabularne										
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	**5,08**	1/2003	CD Projekt	99,90	85,00	16,73	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Icewind Dale II (PL)	5,06	11/2002	CD Projekt	99,90	84,00	16,60	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Evil Islands (PL)	4,98	8/2001	Lemon Interactive	29,90	9,90	**1,99**	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Sea Dogs: Piraci (PL)	4,89	8/2002	CD Projekt	49,90	39,90	8,16	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Arcanum (PL)	4,86	11/2001	Play it!	129,00	59,00	12,14	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Gry przygodowe										
Syberia (PL)	**5,00**	2/2003	Cenega Poland	79,90	66,99	13,40	Timsoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	4,98	6/2001	CD Projekt	69,90	59,99	12,05	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
The Longest Journey (PL)	4,96	3/2001	CD Projekt	49,90	29,90	6,03	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
The Watchmaker: Zegarmistrz (PL)	4,92	12/2001	Manta	79,90	9,90	**2,01**	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Głupki z kosmosu (PL)	4,91	7/2001	LEM	29,90	26,99	5,50	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Gry strategiczne										
Fallout Tactics (PL)	**5,75**	7/2001	CD Projekt	59,90	50,00	8,70	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Original War (PL)	5,66	11/2001	CD Projekt	9,99	9,99	**1,77**	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
The Settlers IV[3] (PL)	5,63	4/2001	CD Projekt	69,90	69,00	12,26	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	5,48	10/2002	CD Projekt	99,90	39,90	7,28	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Europa Universalis II[4] (PL)	5,26	2/2002	CD Projekt	59,90	53,90	10,25	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Gry akcji (strzelaniny)										
Max Payne (PL)	**5,44**	10/2001	Play it!	69,99	55,99	10,29	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Aliens versus Predator 2	5,39	1/2002	Play it!	99,00	79,99	14,84	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Mafia (PL)	5,30	1/2003	Play it!	99,99	79,00	14,91	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PL)	5,30	12/2001	Cenega Poland	59,00	53,00	**10,00**	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
No One Lives Forever 2	5,05	12/2002	Play it!	129,99	109,00	21,58	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry zręcznościowe										
Spider-Man	**5,15**	8/2002	LEM	169,00	64,99	12,62	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Worms World Party (PL)	5,09	6/2001	CD Projekt	59,90	53,90	10,59	Wirtualny.com	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com
Duke Nukem: Manhattan Project (PL)	4,96	7/2002	LEM	39,00	34,99	**7,05**	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Stunt GP (PL)	4,92	7/2001	LEM	24,90	22,00	4,47	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Evil Twin: Kroniki Cypriena (PL)	4,88	4/2002	LEM	19,90	19,00	3,89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry symulacyjne i wyścigowe										
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	**5,53**	3/2001	CD Projekt	49,90	43,00	7,78	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
MechWarrior 4: Vengeance	5,35	5/2001	A.P.N. Promise	158,60	139,00	25,98	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Silent Hunter II (PL)	5,10	4/2002	Play it!	99,00	44,00	8,63	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Rally Championship Xtreme (PL)	4,88	1/2002	LEM	19,90	19,00	**3,89**	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hover Ace (PL)	4,81	4/2003	Cenega Poland	59,90	54,00	11,23	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Gry sportowe										
NBA Live 2001	**4,86**	5/2001	Cenega Poland	59,00	39,00	**8,02**	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Championship Manager 01/02	4,75	12/2001	Cenega Poland	139,00	109,00	22,95	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
FIFA Football 2003	4,71	1/2003	Cenega Poland	139,90	114,90	24,39	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Tony Hawk's Pro Skater 3	4,55	7/2002	LEM	169,00	139,00	30,55	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
NHL 2002	4,35	11/2001	Cenega Poland	129,00	39,99	9,19	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com

NAJNIŻSZE CENY WYBRANYCH GIER STRATEGICZNYCH

Tytuł gry	Wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Age of Empires Gold	Cenega Poland	34,90	32,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Age of Mythology	A.P.N. Promise	169,58	149,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Age of Wonders 2 (PL)	Play it!	69,00	49,99	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Battle Realms (PL)	LEM	49,00	42,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Beach Life (PL)	Cenega Poland	129,90	109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Europa Universalis: II wojna światowa (PL)	CD Projekt	99,90	85,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Hegemonia (PL)	LEM	69,00	62,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Heroes of Might and Magic IV (PL)	CD Projekt	99,90	74,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 6738579	www.planetagier.com
Homeworld (PL)	Play it!	49,00	39,99	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Homeworld: Cataclysm	Play it!	99,00	79,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Industry Giant 2 (PL)	CD Projekt	49,90	45,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 8732559	www.sirius.pl
Medieval: Total War	LEM	169,00	144,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Myth III (PL)	Play it!	69,00	49,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Praetorians (PL)	Cenega Poland	129,00	115,99	Timsoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Robin Hood: Legenda Sherwood (PL)	CD Projekt	29,90	27,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sid Meier's SimGolf	Cenega Poland	129,00	109,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
SimCity 4 (PL)	Cenega Poland	139,00	117,90	Tomsoft	Warszawa	(022) 6369024	www.tomsoft.com.pl
Shogun: Total War (PL)	Cenega Poland	99,90	73,99	Timsoft	Koszalin	(094) 3461156	www.timsoft.com.pl
Twierdza (PL)	Play it!	99,00	79,00	MiG.pl	Bielsko-Biała	(033) 8118729	www.mig.pl
Warcraft III (PL)	CD Projekt	129,90	84,00	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[2]	Faks[2]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
A.P.N. Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	(022) 5196966	(022) 5196951	www.cdprojekt.info	Blizzard, 3DO, Codemasters, Disney Int., Infogrames, JooWooD, Konami, Paradox, Wanadoo
Cenega Poland[5]	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 8685261	(022) 8685260	www.cenega.pl	1C, Bohemia, Buka, CDV, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, Lego Media, Microids, Monte Cristo Multimedia, Novalogic, Rage, Russobit-M, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 6517324	(022) 6517326	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., Lucas Arts, id Software, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 6661966	(022) 6661977	www.lemon-interactive.pl	Epic Interactive, Fishtank Interactive oraz własne produkty
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 8569912	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	02-828 Warszawa, ul. Rysy 33	(022) 6433480	(022) 6418482	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	Datasun, Inca Gold, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 8119180	(033) 8123141	www.play-it.com.pl	Take 2 Interactive, Sierra, SSI, Ubi Soft
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 7372746	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 8130312	(033) 8130303	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

[1] Sposób wyliczenia: cena atrakcyjna/ocena jakości
[2] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pomiędzy pomiędzy 0 a kodem miejscowości umieszczamy prefiks
[3] The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami
[4] Gra wydana w serii Platynowa kolekcja, sprzedawana razem z pierwszą częścią
[5] Z dniem 1 czerwca 2002 firma IM Group (powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage) zmieniła nazwę na Cenega Poland



Redakcja odpowiada

W tej rubryce wyjaśniamy wszelkie Wasze wątpliwości dotyczące pisma i rozwiązujemy problemy, jakie macie z grami i sprzętem. Dla GIER żaden temat nie jest za trudny. Czekamy na listy z pytaniami i uwagami!

Za słaba Panda

Gdy włączam program antywirusowy Panda Antivirus Titanium i wybieram opcję Skanuj cały komputer, program po dwóch minutach pokazuje komunikat: Znaleziono wirusa Trojan /W32.Katien i skanowanie automatycznie się wyłącza. Program nie chce usunąć tego wirusa. Co mam z tym zrobić?

Łukasz

Najwyraźniej ta wersja Pandy wykrywa wirusa, ale nie jest w stanie go usunąć. Niestety nie znaleźliśmy darmowych narzędzi, które likwidują wirusa wykrytego na Twoim komputerze.

Fot.: mauritius/be&w

Jeżeli masz dostęp do internetu, duży wybór programów antywirusowych znajdziesz na stronie **www.komputerswiat.pl/download/programy_antywirusowe.html**.

Jeżeli nie masz sieci, radzimy, abyś kupił pismo (na przykład Komputer ŚWIAT Ekspert albo Komputer ŚWIAT: Twój Niezbędnik) z wersją demonstracyjną programu antywirusowego, na przykład Norton Antivirusa. Zazwyczaj działa ona przez 30 dni i przez ten czas uaktualniasz jego bazę wirusów. Później program jest płatny, ale nawet jeśli się nie zdecydujesz na zapłacenie, będziesz miał wyleczony komputer.

Po oczyszczeniu komputera pozostanie Ci tylko pamiętać, by nie uruchamiać więcej oprogramowania nieznanego pochodzenia. Ono najczęściej jest źródłem wirusów.

Anti Viral Toolkit Platinum 3.5 [2002-01-09] skomentuj...
Jeden z najlepszych i najczęściej aktualizowanych programów anywirusowych. Wersja w pełni funkcjonalna (30-dniowa) po angielsku. Strona domowa: http://www.avp.com.pl/
Po co ściągać program z internetu i płacić za połączenie, skoro jest on do nabycia na krążku Twój Niezbędnik 03/00 dostępnym w sprzedaży wysyłkowej. Najprościej jednak zamówić go w sklepiku Komputer ŚWIATA.
Jeżeli mimo wszystko chcesz ściągać ten plik, kliknij na link poniżej:
avp_plat.zip (8,64 MB)

AntiVir Personal Edition 6.17.09.63 [2003-01-17] skomentuj...
Darmowy program antywirusowy przeznaczony dla prywatnych użytkowników (licencja zezwala na instalację programu na jednym komputerze, nie wolno wykorzystywać go w celach komercyjnych). Program działa w Windows 95/98/Me/NT/2000/XP. Aplikacja po angielsku. Strona domowa: http://www.free-av.com
avwinsfx.exe (3,63 MB)

AntiVirenKit 11 [2003-02-12] skomentuj...
Najnowsza, polskojęzyczna wersja programu AntiVirenKit 11, wyposażona jest w dwa skanery antywirusowe oraz dwie niezależne bazy sygnatur wirusów. Według autprów funkcje programu są tak pomyślane, aby przeciętny użytkownik komputera nie miał problemów z ich optymalizacją. Program wykrywa i zwalcza wirusy w plikach, makrach, bootsektorach, poczcie elektronicznej, Appletach Java. Chroni systemy Windows 95/98/NT/ME/2000/XP. Program po polsku, wersja demo. Strona domowa: http://www.gdata.pl
Po co ściągać program z internetu i płacić za połączenie, skoro jest on do nabycia na krążku Twój Niezbędnik 04/02 dostępnym w sprzedaży wysyłkowej. Najprościej jednak zamówić go w sklepiku Komputer ŚWIATA.

Na stronie Komputer ŚWIATA znajduje się kilkanaście programów antywirusowych z dokładnym opisem. Podane są również numery pism, do których były one dołączone



Policja jest niepotrzebna. Na niesprawnym pecece i tak nic nie ukradniemy

Komputer przeciw złodziejom

Mam problem z grą Grand Theft Auto. Gdy ją uruchamiam, wokół postaci mojego bohatera latają jakieś dziwne krechy. Za wszystkimi rzeczami (postaciami, budynkami, samochodami) zostaje jakby mgła, zaś przy większej zadymie lub gdy stłukę szybę, gra się zacina. Mam P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, kartę graficzną GeForce 64 MB. U moich kumpli na o wiele gorszych komputerach działa bez problemów! Jak mam to naprawić?!

Husky

Wygląda na to, że masz kłopoty ze sterownikami. Trudno nam jednoznacznie wskazać, które z nich działają nieprawidłowo, dlatego powinieneś sprawdzić i zaktualizować po kolei: sterowniki kości na płycie głównej (Intel, VIA lub SIS), karty graficznej, karty muzycznej i na koniec DirectX. W wypadku karty graficznej i dźwiękowej zwróć uwagę na producenta, bowiem zazwyczaj to właśnie producenci dostarczają sterowniki. Jeśli to nie pomoże, będziesz zmuszony ponownie zainstalować Windows i sterowniki.

RADEON KONTRA RAYMAN

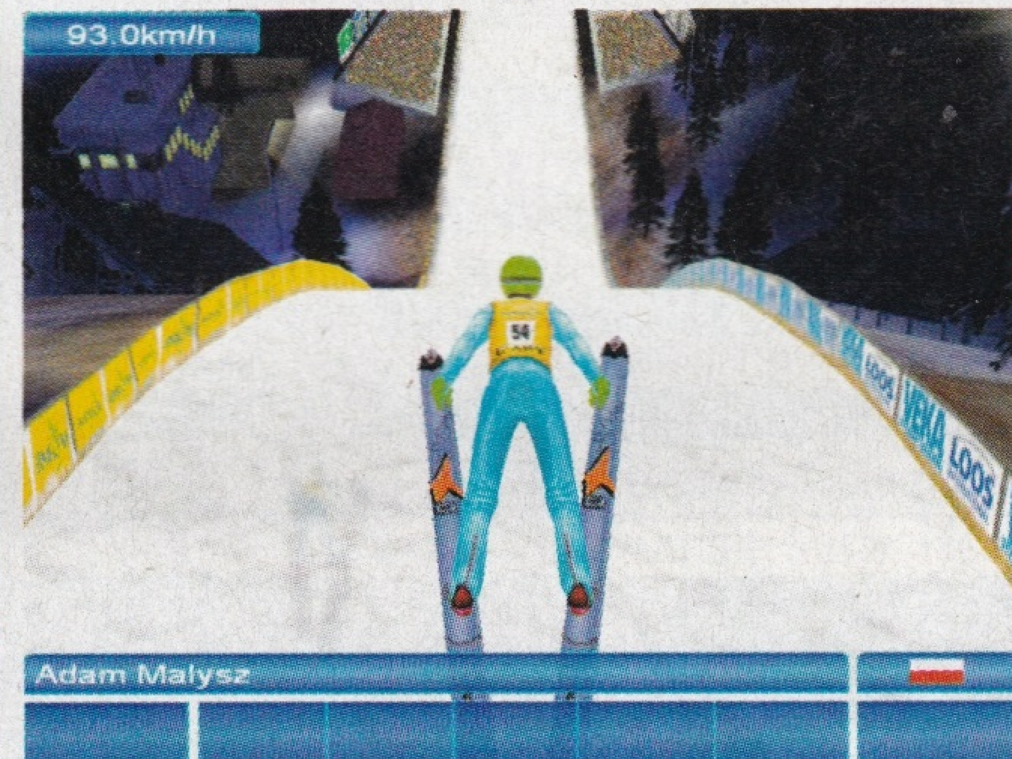
ATI nie działający Raymanie!

Bardzo chciałem zagrać w Raymana 2 zamieszczonego na waszej płytce w poprzednim numerze, ale podczas próby uruchomienia gry zawiesza się komputer. Nie wiem, z jakiego powodu. Mój komputer (P III 1 GHz, 128 MB RAM, ATI Radeon 7000) spełnia wymagania gry. Co powinienem zrobić, aby zagrać w Raymana 2?

Radek z Grzebałtowic

Rozwiązanie Twego problemu jest proste. W dziale sterowników na płytce dołączonej do tego numeru GIER jest sterownik Glide'a do kart ATI. Po jego instalacji Rayman 2 powinien działać na Twoim pecece bez problemów.

Rayman nie ma dużych wymagań sprzętowych, ale wyjątkowo alergicznie reaguje na karty ATI. Problemy z nimi rozwiązuje mały program, który umieściliśmy na płycie. Dzięki niemu Rayman podskoczy na tych kartach



Darmowy dodatek do Skoków narciarskich 2003 usprawnia działanie gry oraz wprowadza wiele nowych opcji, takich jak skoki nocne, zawody drużynowe czy rekordy skoczni

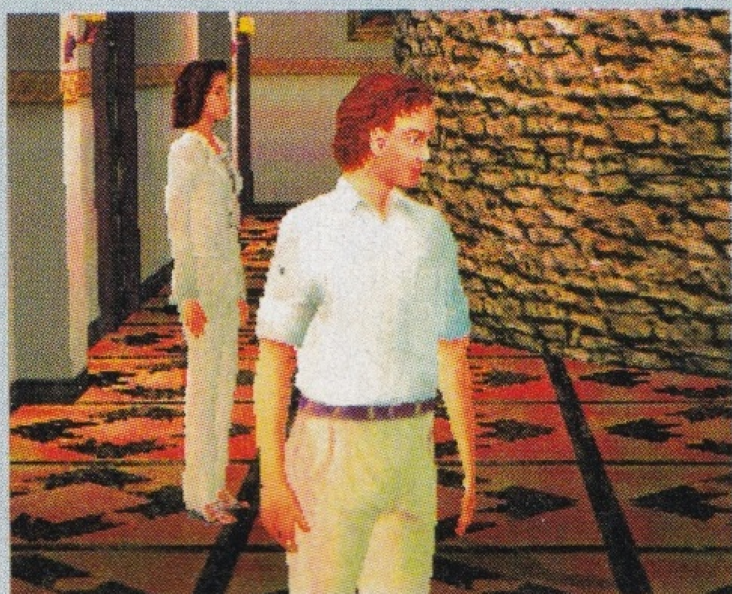
Nie lądować w publiczności

Kiedy gramy w Skoki narciarskie: Polski orzeł 2003, to od czasu do czasu na środku rozbiegu narty wbijają się w śnieg. Wtedy nasz skoczek wybija się bezbłędnie z progu i leci bardzo wysoko nad bulą. Na przykład na skoczni o punkcie konstrukcyjnym 185 lądujemy aż na 280 metrze! Czy to jakiś trik, o którym nie wiemy?

Adrian i Konrad

To nie trik, ale błąd programistyczny, który zdarza się w grze. Jeśli nie chcecie przeskoczyć publiczności, zainstalujcie łatkę do gry. Znajdziecie ją na stronie www.dobragra.pl lub na płytce GIER z numeru 3/2003. Poprawia ona także inne błędy.

PODKRĘCANIE ZEGARMISTRZA


Oni już znaleźli zagubiony plik MSI.DLL, bez którego gra nie rusza

Błędny Zegarmistrz

Kupiłem najnowszy numer waszego pisma z grą The Watchmaker: Zegarmistrz, którą chciałem mieć już od dawna. Jednak ona nie działa! Kiedy uruchamiam grę, pokazuje się okienko z napisem „Odnalezienie wymaganego pliku .DLL MSI.DLL było niemożliwe". Co robić? Z niecierpliwością czekam na odpowiedź.

Sławor

Treść komunikatu generowanego przez Twój komputer w trakcie uruchamiania gry Zegarmistrz oznacza brak pewnych bibliotek w systemie Windows.

Rozwiązanie tego problemu jest na szczęście bardzo proste: w głównym katalogu płyty znajdują się dwa programy: **InstMSiA.exe** oraz **InstMSiW.exe**. Pierwszy z nich jest przeznaczony do Windows 95 i 98, drugi do Windows 2000. Wystarczy zainstalować odpowiednią wersję programu, zrestartować komputer i grę będzie można uruchomić bez przeszkód. Przykro nam, że na zagranie w Zegarmistrza musiałeś czekać tak długo – jakość tej gry powinna Ci to wynagrodzić.

Płytki problem

Nie mogę zbić szyby kłódką tak, jak to przedstawiliście w punkcie 53 ściągawki. Victoria ciągle mówi: „Lepiej zachować ostrożność". Co mam robić?

Beata

Zatrzymanie gry w punkcie 53 wynika z działania zabezpieczeń płyty. Jeżeli masz dwa napędy CD, używaj gry z napędu oznaczonego MASTER. Jeżeli masz jeden napęd, płyta koniecznie musi być w nim przed uruchomieniem gry i w jej trakcie.


Gdy Victoria woli zachować ostrożność, uruchamiamy grę z płytą w napędzie

Która godzina?

Gram w grę Zegarmistrz z waszej płyty i mam kłopot. W punkcie 43 napisaliście bowiem, że mam iść do krypty. Ale gdzie jest ta krypta?

Łukasz

Przepraszamy – w rozwiązaniu dokonaliśmy za dużego skrótu. Najpierw idziesz do zegara w starym skrzydle zamku. Znajduje się on na parterze pod wagą widoczną na obrazku 43. Na jego cyferblatach ustawiasz godziny: na lewej tarczy 9:55, a na prawej 7:10. Za plecami otwiera się wejście do krypty.



Gra przede wszystkim

Nie miałem większych zastrzeżeń do CD aż do numeru 2/2003. Brak mi opisów, które były na WSZYSTKICH dotychczasowych płytkach. Bez tych informacji CD jest jak książka z brakującą stroną spisu treści. Wolałbym wiedzieć więcej na temat zawartości krążka z nadruku niż komputera lub pisma.

Bogdan Kierat

Zmieniliśmy wygląd płyty, bo jej zawartość szybko staje się nieaktualna. Najdłużej żyjącą częścią jest pełna wersja gry i dlatego ją wyróżniliśmy. Opis zawartości płytki znajduje się w piśmie i na kopercie z CD – uważamy, że to dobre rozwiązanie.

O jeden cudzysłów za daleko

Mam grę pod tytułem Return to Castle Wolfenstein. Gdy wpisuję dopisek "+set sv_cheats_1" do linii komend, dowiaduję się, że ścieżka pliku jest nieprawidłowa. Próbowałem wszystkich sposobów: zmieniałem wielkość liter, robiłem przerwy między przedostatnią a ostatnią literą i zawsze to samo.

Kuba

Problem tkwi w niewłaściwej pozycji cudzysłowu. Powinieneś go otworzyć przed literą oznaczającym nazwę dysku (na przykład tak: **"C:**) i zamknąć po słowie **cheats_1"**. Życzymy sukcesów w walce z faszyzmem.

PISZCIE DO NAS

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181,
02-222 Warszawa

nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
(w piątki od 12 do 17)
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

adres e-mail:
gry@komputerswiat.pl

Zamów roczną prenumeratę GIER

a w prezencie dostaniesz



ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki

(oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   02-303 Warszawa 79
   skr. poczt. 229
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **23,70 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **47,40 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **80,00 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

- telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
- e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY –

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD

MIESIĄC ROK

DO

MIESIĄC ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER



Tom Clancy's Splinter Cell

Agent Fisher wychodzi obronną ręką z najtrudniejszych sytuacji. Ciekawe, w jakim stanie będzie po teście **GIER**.



James Bond 007 Nightfire

Tej przygody 007 nie obejrzymy w kinie. Ale to źle czy dobrze? Autorzy tej strzelaniny 3D drogo zapłacili za licencję, a wiemy, jak łatwo spocząć wtedy na laurach. **GRY** nie mają taryfy ulgowej dla Bonda!

ŚCIĄGAWKI

Szymek Czarodziej

Wredny małolat, magia i wielka przygoda. Nasz przewodnik prowadzi aż do jej końca.





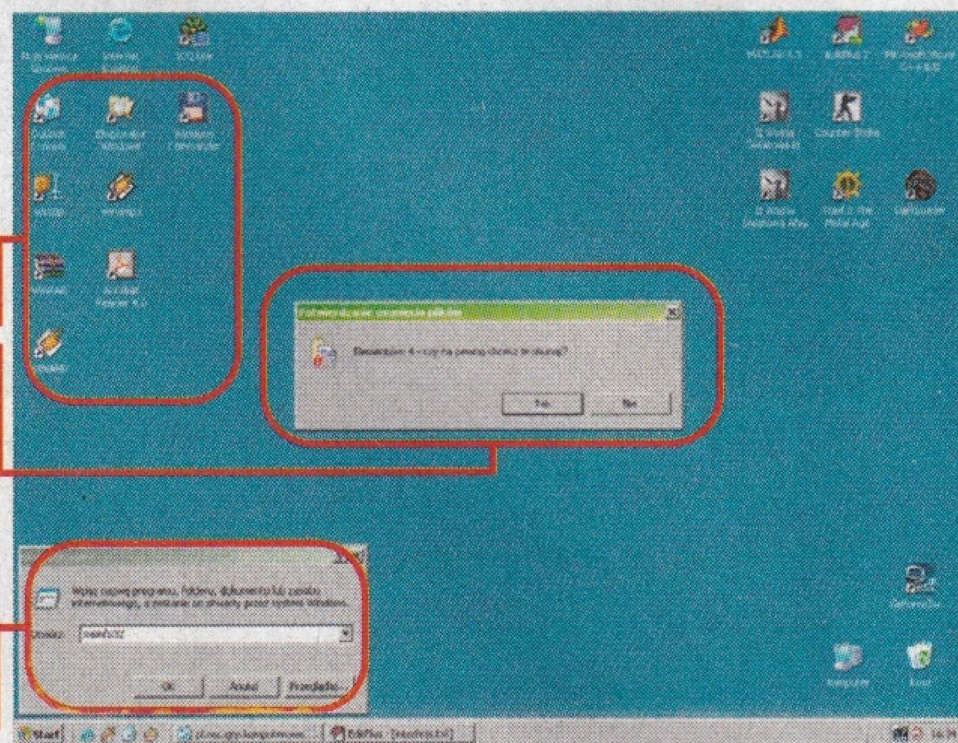
Praetorians

Legiony Rzymu przez wieki stały na straży cywilizacji, choć hordy barbarzyńców poddawały je surowym próbom. **GRY** radzą, jak nie dać się zaskoczyć w Lesie Teutoburskim.

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ OD 16 KWIETNIA

LEKSYKON GIER

A B C D E F G H **I** J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z



Interfejs często wykorzystuje elementy graficzne, takie jak ikony i okna dialogowe. Mimo to ikony wciąż potrzebują opisów słownych, a program czasem prosi o posłużenie się klawiaturą

Interfejs

Interfejs to wszystko, co służy porozumiewaniu się ze sobą ludzi i urządzeń. Może to być przedmiot (na przykład telefon), ale też jakaś umiejętność czy algorytm. Kiedy z kimś rozmawiamy, nasz interfejs składa się z aparatu głosowego służącego do wypowiadania słów i uszu służących do odbierania cudzej mowy, ale jego częścią jest też „program": znajomość języka, którego używamy w czasie rozmowy.

Również gdy porozumiewają się ze sobą dwie maszyny, muszą one mówić tym samym językiem. Takie sztuczne dialekty opracowane z myślą o maszynach nazywamy protokołami komunikacyjnymi.

To, że dwa interfejsy pasują do siebie, nie znaczy, że są identyczne. Wtyczka naszego komputera pasuje do gniazdka w ścianie, mimo że wygląda inaczej. Komunikujemy się z komputerem za pomocą rąk i oczu, tymczasem komputer odbiera nas przez mysz i klawiaturę, a odpowiada za pomocą monitora czy drukarki.

Dawniej na ekranie nie było nic oprócz liter. Dziś poza napisami stosuje się elementy graficzne, takie jak ikony, które są wygodniejsze, bo nie musimy ich czytać. Część informacji komputer wysyła też dodatkowym kanałem: jako dźwięk. Windows popiskuje, że przyszedł e-mail, a w strzelaninie 3D po tupocie nóg poznajemy, skąd nadciąga wróg. Dzięki temu dociera do nas więcej informacji w tym samym czasie.

Stworzenie dobrego interfejsu to sztuka. Napisy powinny być zwięzłe, a ikony kojarzyć się z opcjami, które symbolizują. Na ekranie nie może pojawiać się za dużo wiadomości naraz, aby gracz nadążał z ich odbieraniem. Jeśli interfejs nie spełnia tych warunków, obsługa gry jest niewygodna, a rozrywka zmienia się w udrękę.



Język to część interfejsu. Grę po angielsku trudniej się obsługuje

W następnym numerze: **Java – uniwersalny język programowania**

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zastępca redaktora naczelnego: Wojciech Setlak
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski, Jacek Tukendorf
Redaktorzy merytoryczni: Jakub Kowalski, Dariusz J. Michalski
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Marek Bartosiewicz, Piotr Wojtania, Romuald Wawrzyniak
Zespół: Wiktor Cegła, Anna M. Gidyńska, Michał Nowakowski, Mateusz Ożyński, Jacek Wesołowski, Tadeusz Zieliński
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181, Ochota Office Park
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02

Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki, tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy



Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski, tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79
Dział Promocji: Agnieszka Kamola tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe Kraków tel. (012) 652 61 00